Falsas apariencias, víctimas y victimarios. Bitácora, arte libro y animatic un recuento de producción.

Simona Gómez Sansone

Cód 47181009

Corporación Universitaria Unitec

Tecnología en Producción de Animación Digital

Bogotá, D. C. 15 de noviembre de 2022

I like it when you stalk me

Simona Gómez Sansone

Cód 47181009

Andrés Parra

Asesor trabajo TID

Corporación Universitaria Unitec

Tecnología en Producción de Animación Digital

Bogotá, D. C. 15 de noviembre de 2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mí. Por todo el esfuerzo, tiempo y energía que le he dedicado. Por todas las lágrimas, estrés y sudor que me ha causado, pero a pesar de todo eso, lo he terminado, y por ello, quiero dedicar este trabajo, a mí, a mi persona.

Dedico este trabajo a Simona Gómez Sansone.

Agradecimientos

Me gustaría tomar este momento dentro del trabajo para darle gracias a muchas personas, comenzando con mi familia, mi hermano, mi mamá, mi papá y mi cuñada, quiero darles gracias a ellos por tenerme paciencia sobre mi proyecto y por apoyarme durante todo el proceso, y aunque en ocasiones me sacan muchas canas, los amo y los quiero mucho.

También quiero darle gracias a mi prima Juliana Robles Gómez, por su apoyo y correcciones, tanto en mi pre-proyecto y en este trabajo, sin ella seguramente este libro hubiera sido algo más informal de lo que es. El saber que ella logro entender toda locura que escribí y que le pareció interesante lo que plasmé en este texto, me trajo mucha felicidad. Y vale la pena mencionar que ella no llamo este trabajo una locura, yo solo lo puse porque si lo siento como una locura, y quiero mencionar a mi Tía Mónica Sofia Gomez Freidel, la cual me sugirió usar la ayuda de mi prima y me ha permitido vivir en la casa de ella, junto con mis abuelos y mi papá, y aunque tengamos muchas discusiones, ella se preocupa por mí y quiere lo mejor para mí.

Quiero darles gracias a mis profesores dentro de la Corporación Universitaria Unitec. A mi profesor Fernando Salazar Plested, por darme la motivación de comenzar el proyecto y por todo su apoyo, incluso si este no me pudo ayudar hasta el final, su ayuda al comienzo fue indispensable. A María del Rosario Saenz Rodrigez por siempre responder mis dudas en cuestión de mi TID y sobre como tenía que proseguir con asuntos de esta rama. A mi profesor de tesis Andres Rivera, por tenerme una casi infinita paciencia pese mis nervios y la facilidad que tengo para distraerme. Al director de mi carrera, Sergio Andrés Parra, por permitirme cambiar mi proyecto a algo más manejable para mí, pese lo metida que estaba en el proyecto y por mandarme a hablar con Flor, también conocida como Olaya Celis Flor, por ayudarme a estar concentrada y sentirme menos estresada dentro del proyecto y por ello le debo dar gracias. Y finalmente, también al diseñador de mi arte libro, Javier Nelson Salamanca, por sacar tiempo.

Y, por último, pero no menos relevante, gracias a mis amigos. Aunque ya no me hable con alguno de ellos, les quiero dar las gracias desde mi corazón, por sus observaciones opiniones, y por su apoyo, especialmente a mi amiga Cristina Uscategui Ponton, por su colaboración al comienzo del proyecto, aunque al final no use su diseño de cabello su colaboración no puede ser olvidada.

Ahora, mis siguientes amigos también les quiero dar las gracias por todo: Daniel Felipe Barrera Suarez, Warfakaid, Bonnibel La Noire, Kamsthetics, Jojo, Bardian, Martix, Golden, Natalia Vaquero, Joa, Goves, Cejotas, Aureliano Bolivar Ponte, Abbie, Adri, Mario Daniel Cachazo, Navi y Kenny, a todos y cada uno de estos amigos míos, les quiero dar las gracias, por todo su apoyo y entusiasmo sobre mi proyecto, y gracias por estar ahí por mi cuando trabajaba en este proyecto.

A todos que me han apoyado y dado motivación por el proyecto, les quiero dar gracias desde el fondo de mi corazón por todo.

Contenido

1. Introducción 9

2. Justificación 11

3. Objetivos 11

"Sigmund Freud (1856-1939) es el fundador de la corriente psicoanalítica y sus planteamientos sobre las relaciones entre esta disciplina y el arte han recibido mucha contestación. Freud fundamenta el psicoanálisis en el método de la asociación libre por el cual el sujeto de análisis manifiesta sin ninguna restricción, orden o control las ideas y los pensamientos que se le presentan. Al aplicar este método a las obras de arte, se plantea la posibilidad de trazar perfiles analíticos a los autores a partir de los rasgos psicológicos que se muestran en la manera de ejecutar las obras. Esto es posible porque para Freud el arte es "un camino por el que el sueño se vuelve realidad " y las obras de arte encierran significados simbólicos que el artista plasma a través de la catarsis y que le permite sublimar un impulso sexual reprimido en el inconsciente. Para Freud, es posible analizar rasgos psíquicos de los artistas al descifrar los símbolos ocultos en sus obras, que plasman de forma inconsciente, considerando a su vez que el proceso creativo estaba íntimamente ligado a los instintos (Gombrich, 1971)". Acción psicol. vol.11 no.2 Madrid dic. 2014. 11

Acción Psicológica 12

versión On-line ISSN 2255-1271versión impresa ISSN 1578-908X 12

4. Método y Proceso Creativo 17

4.1. Historia del diseño de Eri 17

4.2. Historia del diseño de Serpi 28

4.3. La parte escrita 38

4.3.1. Universo General: 39

4.3.2. Universo Local: 41

4.4.1. Información Escrita de Eri. 43

4.4.1.1. Información básica: 44

4.4.1.2. Características Psicológicas: 44
4.4.1.3. Backstory 46
4.4.2.1. Información básica: 53
4.4.2.2. Características psicológicas: 53
4.4.2.3. Backstory 53
4.6. Storyboard 58
4.7. Animatic 66
5. Reflexión Final 75
6. Bibliografía 77

Tabla de Figuras

Figura 1 Primer concept art de Eri, cara ahegao 20
Figura 2 Concepto de peinados para Eri, hechos por Cristina Uscategui Ponton, mi amiga. 21
Figura 3 Sketch. Interpretación de uno de los peinados que hizo Cristina Uscategui. 21
Figura 4 Prueba de pinceles digitales. 22
Figura 5 Prueba de color. No termino dando resultados satisfactorios. 22
Figura 6 Concept arts de Eri, basándonos en el estilo de de Benjamin Lacombe 23
Figura 7 Un dibujo prueba de Eri, aquí ya nos estamos acercando al diseño final. 24
Figura 8 Los tres conceptos finales de Eri. 25
Figura 9 Diseño Final de Eri. 26
Figura 10 Turn Around de Eri 27
Figura 11 Expresiones de Eri. 28
Figura 12 Primer concept de Serpie. 31
Figura 13 Exploración de posibles monstruos, en este ejemplo usamos monstruos con características de mamíferos 32
Figura 14 Primer concept de reptil de Serpi. Incluye fanarts y otros dibujos personales. 33
Figura 15 Mas concept arts de Serpie. Incluye props de otros conceptos. 34
Figura 16 Todavía no se da con el concept final de Serpie, todavía no se llega al diseño final de Serpi. 35
Figura 17 Varias cabezas de animales, para generar a Serpie. 36
Figura 18 Diseño final de Serpi. 36
Figura 19 Poses varias de Serpie 37
Figura 20 Poses varias de Serpie 37
Figura 21 Ejercicio de Expresiones de Serpi. 38
Figura 22 Fondo 3D (sin usar). Callejón que va hacia el parque. 55

Figura 23 Fondo 3D (No usado). Callejón hacia la parada del bus. 55
Figura 24 Fondo 3D (No usado). Callejón con basureros..... 56
Figura 25 Fondo 3D (No usado). Parque entre edificios. 56
Figura 26 Prueba de color y fondos. 57
Figura 27 Prueba final de color, sombra y luz. (Sin usar) 58
Figura 28 Primer Storyboard..... 59
Figura 29 2do Storyboard, página 1. 60
Figura 30 2do Storyboard, página 2. 61
Figura 31 2do Storyboard, página 3..... 62
Figura 32 2do Storyboard, página 4. 62
Figura 33 2do Storyboard, página 5. 63
Figura 34 3er Storyboard, página 1. 64
Figura 35 3er Storyboard, página 2. 64
Figura 36 3er Storyboard, página 3. 65
Figura 37 3er Storyboard, página 4. 65
Figura 38 3er Storyboard, página 5. 66
Figura 39 1er Animatic, Esc-001 67
Figura 40 1er Animatic, Esc-003. 67
Figura 41 1er Animatic, Esc-010. 68
Figura 42 1er Animatic, Esc-012 68
Figura 43 1er Animatic, Esc-016. 69
Figura 44 1er Animatic, Esc-018. 69
Figura 45 1er Animatic, Esc-020. 70
Figura 46 1er Animatic, Esc-024. 70
Figura 47 1er Animatic, Esc-024. 71
Figura 48 Animatic Final, Esc-001. 72
Figura 49 Animatic Final, Esc-003. 72
Figura 50 Animatic Final, Esc-010. 73
Figura 51 Animatic Final, Esc-015. 73
Figura 52 Animatic Final, Esc-016. 74
Figura 53 Animatic Final, Esc-020. 74
Figura 54 Animatic Final, Esc-021. 75

Resumen

Arte libro que relata el proceso de como una estudiante realiza toda la preproducción y producción de una idea para crear y realizar un animatic, empleando las herramientas aprendidas durante la carrera.

Palabras claves

Animatic, diseño, arte concepto, arte libro, animación, producción, fondos de animación, horror, monstruos, sociopatía, diseño de personajes.

Abstract

An artbook that tell the process of how a student does all the pre-productions and production process and of an idea to créate an animatic, using the tools she learned during her studies.

Key Words

Animatic, concept art, design, artbook, animation, production, backgrounds for animation, horror, monsters, sociopathy, character design.

1. Introducción

Este arte libro es mi tesis, proyecto que me enorgullece y en el que he trabajado mucho. Inicialmente mi tesis iba a ser algo un poco más serio, iba a ser un trabajo de investigación con la intención de hablar de lo mucho que se beneficiaría la industria de animación del occidente con crear villanos bien escritos. Sin embargo, por las circunstancias de la vida (y las correcciones de profesores), mi tesis hizo una metamorfosis a un arte libro.

Ahora, creo que es ideal e importante presentarme. Soy Simona Gómez Sansone, soy una estudiante de Animación digital y si tengo suerte seré una animadora certificada al final de todo este proceso. Siento que es importante presentarme ya que ustedes leerán mi trabajo, lo cual implica que ustedes van a pasar un tiempo conmigo, no físicamente, pero vamos tendremos una larga conversación donde yo hablare hasta los codos y vale la pena contextualizar quién está escribiendo. En general solo diré que esta tesis se convirtió en un monólogo sobre mi trabajo artístico.

Para comenzar, quiero decir que me gustan los monstruos, no todos los monstruos, pero un buen porcentaje de ellos. Me gustan los monstruos por una razón en particular y es que me identifico con ellos, ya que no siento que soy 100% humana, o al menos mi cerebro no lo es. El punto es que encuentro los monstruos, o las criaturas no 100% humanas, interesantes. Desde pequeña amé los juegos y las historias que tenían monstruos, pero mi gusto total por los monstruos llega algún tiempo después en mi vida. Cuando era niña dos de mis juegos favoritos incluían lobos, lo importante es que usualmente prefería un protagonista que no fuera humano, o al menos uno que no fuera 100% humano. Desde el libro de mitos de mi hermano, hasta juegos, mi vida tenía un espacio especial para monstruos.

Quizás en ese momento hacía la pensaba “Si no es humano y si es rechazado es igual que yo”. Relacionaba algo fuera de lo normal a algo que no era terrorífico, algo que estaba en una posición similar a mí, algo que otros consideraban como un “outsider” o un extranjero. Quiero añadir que esto sucedía porque yo no lograba relacionarme bien con otros chicos de mi edad, lo cual resultó en que yo no tuviera muchos amigos, y por ende nace la idea en mi cabeza de que “yo no encajo” o “*I’m an outsider*”.

Ahora, pasaré al siguiente tema, quiero mantener el concepto de los monstruos, pero dejémoslo a un lado por un momento: como un postre que se come más tarde, sabes que está ahí, pero lo ignoras.

Tengo miedo de las películas de terror. Las primeras cosas que me daban miedo eran las serpientes y el cartucho de "*The Leyend of Zelda: Majora's mask*" para la Nintendo 64 (un juego de mi hermano). El cartucho tenía una imagen lenticular que cambiaba al moverla y me daba miedo por los ojos de la máscara de Majora. Por suerte, ya he superado varios de mis miedos, aunque mi miedo a las cosas terroríficas no se ha ido. Si, veo a alguien jugar un juego de horror a través de YouTube prefiero que sea con alguien que tiene la cámara prendida, o si tengo que ver una película prefiero que sea en compañía; mi miedo no se irá, pero al menos no estoy sola.

Pero mis amigos me dieron una perspectiva diferente, incluso desde mi cobardía, mantuve en mi mente que "*todas las historias tienen su valor, incluso si no entiendo por qué a los demás les gusta*". Ese mensaje quedó conmigo hasta llegar a la universidad, donde mi mundo se expandió mucho, y comencé a pensar en muchas historias. Una tarde, mientras subía las escaleras en la universidad, en un momento una pregunta me llegó:

(No de forma escrita, la idea me llego en forma de animación 2D en mi cabeza)

"¿Qué pasaría si la víctima fuera el monstruo y no la chica?" Cuando digo "la chica", hablo de la típica idea de "la doncella en peligro" o "el monstruo secuestra a la chica". Desde ahí, mantuve la idea dentro de mi cabeza, repitiendo el escenario tantas veces como fuera posible. En mi mente, podía visualizar a una chica que caminaba por la calle a oscuras, mientras una criatura la seguía dentro de las sombras, y cuando ella se detiene en la parada del autobús, el monstruo sale para atacarla, pero al final se ve que ella tiene al monstruo bajo su control, revelando que el monstruo es la verdadera víctima.

Quería que mi idea fuera genial y en algún momento presentarla en el festival de cine de mi universidad, así que hable con mi profesor de guion, el profesor Fernando Plested. Al oír mi historia me ofreció unos cuantos tips para hacer que el corto fuera mejor; por ejemplo, me sugirió escribir a fondo la historia de la protagonista y monstruo, y hacerlo de manera que yo entendiera mi propio personaje a fondo, incluso si el concepto era una animación corta. Por

un tiempo trabajé en el concepto, creé diseños de Eri y de Serpi (la chica y el monstruo) en mi tiempo libre. Pero nunca tuve el tiempo (o la motivación), para sentarme todos los días a trabajar en el concepto a fondo.

Hasta que un día, mientras salí a comer con unos amigos, y uno de ellos mencionó el tema de la graduación, que me llega la idea de usar mi concepto para tocar el tema de los villanos en animación. Pero, como expliqué al comienzo, la idea de la investigación no se dio, por ello tenemos un arte libro sobre cómo hice todo este concepto.

2. Justificación

Al comienzo, el proyecto de "I like it when you stalk me" consistía en solo crear un corto, y quizás en el futuro mostrarlo en Animacortos dentro de la universidad. Pero eventualmente decidí que para mí TID, quería hacer que "I like it when you stalk me" fuera una animación, y junto la animación una investigación sobre como la animación occidental podría beneficiarse de tener villanos con mejor escritura y profundidad.

Pero eventualmente mi TID tuvo que cambiar a ser un animatic y un arte libro, dado que el proyecto termino siendo más complicado de lo que yo esperaba y no tenía el tiempo o mano de obra para hacerlo como en mi plan original.

Pregunta

¿Qué pasaría si invirtiéramos los roles? el monstruo es la víctima y la chica "en peligro" es la victimaria.

3. Objetivos

Crear un Animatic y presentarlo atreves de mi canal de youtube, y en mis otras redes.
Escribir un Arte libro relatando la historia y el proceso de crear mi animatic.

Objetivo

Crear un animatic de horror. Donde la victimaria engaña al público haciéndolos pensar que ella es la víctima

Objetivos Específicos

1. Crear un animatic
2. Relatar del proceso de creación del animatic, desde la preproducción, producción y postproducción
3. Explicar las decisiones que el estudiante tomo durante el proceso de creación, de donde sale su inspiración y cuales resultados deseaba al final.
4. Mostrar cómo se construye una historia, sus personajes, y el universo donde ocurre todo.
5. Poner en práctica conceptos aprendidos en la carrera como: Diseño de personajes, Storyboard, moodboards, guion y construcción de mundos y planos de cámara.
6. Crear una historia usando la predisposición de las personas para engañarlas a pensar que la protagonista es la víctima.

Audiencia

El corto está dirigido a un público adulto, específicamente aquellos que disfrutan del género de horror, y no están incomodos con historias que tocan temas o imágenes graficas de tono sexual.

Marco Teórico y Estado del Arte

“Todas las historias han sido contadas” esto fue una de las cosas el profesor Plested explico en una de sus muchas clases dentro de la universidad, pero tras decirnos esto el añade “Ahora les toca contar la suya". ¿Porque menciono esto? Esta claro que este trabajo no es el unico que a buscado usar la idea de “Chica que aparenta ser inocente, pero en realidad es malvada” ejemplo de este tipo de historia tendriamos a Satō Matsuzaka de Happy Sugar Life(2018) y Yuno Gasai de Mirai Nikki (2011), y como la autora, no puedo negar que la protagonista de mi corto tiene un diseño que es innegablemente lindo, y su diseño es lo que hace que la audiencia este predispuesta a preocuparse por ella, pero quiero dejar la diferencia clara entre la protagonista de mi animatic y de estas chicas.

En general estas chicas están hechas con la intención de ser idealizadas, y a pesar de las cosas horribles que hacen, sus historias quieren que tu las animes y consigan sus metas, que a pesar de que ellas son horribles personas, quieren que la audiencia quiera a estas chicas. Pero yo no quería eso, al crear mi historia deseaba causar incomodidad, buscaba crear una villana, que, a pesar de ser la protagonista, esta no tuviera cualidades positivas, o metas que valen la pena que la animen, en pocas palabras, quería crear un personaje que fuera una persona repudiante, que sin importar como se vea, las personas se sintieran asqueadas con su presencia en la pantalla y que estas no estuvieran bien con las acciones de esta.

Pero, también quería aprovechar el elemento de la apariencia inocente de Eri, y con ella aprovecharme de otro tema, y es la preconcepción que tienen las personas de ver a las mujeres. En la actualidad en innegable que existen los crímenes de género, y muchos de estos ocurren contra la mujer, eso es una realidad que no se puede negar, especialmente en países como Colombia, pero por el hecho que existan cosas así, permite crear una oportunidad, una oportunidad de aprovecharse de los estereotipos. De alguna manera, todos los hemos oído, o incluso vivido: Las mujeres son débiles físicamente que los hombres, las mujeres son más tranquilas que los hombres, las mujeres viven más que los hombres, las mujeres cuidan y proveen; muchos de nosotros hemos oído estos estereotipos, y aunque neguemos que no nos afectan, es innegable que estereotipos así nos afectan en nuestro día a día, y forman nuestra perspectiva del mundo, un ejemplo podría confiar más en una chica que en un monstruo.

El generar historias que se salen de lo convencional es una forma de creatividad la cual para una sociedad que crea estereotipos y no identifica que a través de las imágenes se desarrollan habilidades, aprendizajes y creatividad, acompañados de conocimientos y adquisición de mucha experiencia.

La animación como una forma de mostrar y expresar las emociones para crear contenido con obras en diferentes ámbitos como la escultura, la pintura, el cine, los grabados, el tetro, las historietas, la danza, y la animación digital que ha evolucionado como una técnica que da vida a figuras, personajes y objetos inanimados que recrean escenarios con secuencias de movimientos y sensaciones lo más creíble posible.

Expresar situaciones que están por fuera de lo convencional y hacer representaciones de lo imposible, se puede hacer a través de las animaciones cualquier cosa es factible (Wells2007), la animación da la facilidad de expresar emociones y situaciones, pero también nos permite crear situaciones, movimientos, exagerar ángulos o incluso crear ángulos imposibles, podemos crear animales fantásticos, crear un mundo con colores alocados, chicas con ojos rojos, tomar el mundo de una pintura y traerlo a vida, todo para crear un mundo que se siente vivo y podemos observar que casi respira, aunque este sea diferente al de nosotros y no funcionen con la misma lógica, el límite de estos mundos animados solo existe dentro de nuestra cabeza y lo que podemos crear con ella.

"Según (Wells, 2007) el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa imaginable es factible. Es un lenguaje único con métodos de aplicación distintos en el dibujo, animación por acetatos, por computador y en Stop Motion"

La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales del sitio web 2015. www.elcolombiano.com http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1785/1/Animacion_grafica_digital

"*En cuanto a la concepción sobre el arte, Lacan pensaba que las obras artísticas inventaban maneras nuevas de trabajar con la ilusión para proyectar realidades que imitan a los objetos que representan, pero cuyo fin no es la propia representación, sino su apariencia. Al igual que Freud, Lacan entiende el arte como sublimación. De esta forma, la dirección lacaniana implicaría utilizar las obras de los artistas como "textos" y no tratar de analizarlas psicológicamente. Cuando Lacan utiliza y menciona las obras de arte no es para analizarlas sino para ejemplificar conceptos de la teoría psicoanalítica. Por ello, no podemos hablar realmente de psicoanálisis del arte en Lacan, sino de las relaciones de las ideas del autor con la creación y recepción de las obras de arte (D'Alleva, 2005)*".

Pero antes de proseguir, quiero dejar varias definiciones claras para aquellos que no entienden por completo todo lo que se explica dentro de este proyecto:

ANIMATIC

Un Animatic funciona como un instrumento utilizado para dar vida o distinguidos movimientos a imágenes estáticas; este es utilizado en general en antelación al rodaje de una película. Su objetivo principal no es demostrar un producto de animación completo, simplemente lo necesario para aquellos que lo evidencien puedan tener una idea más clara y completa de lo que la escena mediante de dibujos o imágenes quiere transmitir (Torres, 2022).

MONSTRUO

Una vez que se habla de monstruo llama la atención en niveles fuertemente elevados; por esa razón entre otras cosas, los monstruos, como los animales, son utilizados como asistentes en los diferentes medios y géneros didácticos. Se usa al monstruo tal y como lo apunta su etimología más sencilla: para demostrar algo. Difícilmente puede pasar desapercibido. El monstruo interesa, pero además repele. Qué mejor que un monstruo para poder hacer la atención de alguien y paralelamente demostrar lo repulsivo del mal. El monstruo persiste en su uso ornamental, permanece en la implementación artística, con distintas variaciones debidas a técnicas y a ideologías. (Santiesteban, 2000).

Santiesteban (2000), un monstruo es ilustración e imagen, independientemente que este sea interpretado verbalmente, sigue estando representado de primera mano cómo imagen. El lector imaginara la forma o figura en referencia de la palabra allí plasmada y complemente con la imagen visual en su mente.

VILLANOS

El villano en diversas ocasiones es todo el motor de la historia, el personaje que incentiva que la trama tenga un constante desarrollo y funcione debido a que, sin él, el héroe carecería de un objetivo en concreto (salvar al mundo, salvar a alguien, defender algo) o la tendría, sin embargo, no encontraría a alguien que le obstaculizase alcanzarla. No obstante, la Historia del Cine nos ha dejado diferentes ejemplos de cintas en las que existen villanos sin embargo no héroes. En dichos casos, el villano lo es por sus actividades, principalmente en relación con el planeta del hampa, y no por ser el contrincante a un personaje bueno. Generalmente, se trata de cintas protagonizadas por los villanos (Gascón, 2010).

Según Galindo (2015), El villano tradicional es un personaje bajo de moral reprochable cuya funciona es interponerse en el camino del héroe y evadir que logre llevar a cabo su labor y consiga su objetivo: es el oponente malvado que debería ser derrotado para victoria del héroe. Esta concepción tradicional del personaje lo muestra sin una clara definición de su pasado o sus motivaciones para hacer lo cual hace, y con unos atributos malvados que se ven además reflejados en su propio aspecto físico, con aspectos deformes que le otorgan una posición monstruosa: el malo, además de serlo, debe parecerlo.

ESTEREOTIPOS

Gavaldón (1999), Los estereotipos poseen una funcionalidad bastante fundamental para la socialización del sujeto: facilitan la identidad social, la conciencia de pertenecer a un conjunto social, debido a que el admitir e identificarse con los estereotipos dominantes en dicho conjunto es una forma de quedar incluido en él.

Por otra parte, también comentan que los estereotipos no son, en conclusión, más que fieles reflejos de una cultura y una historia y como tales van a nacer y seguir estando, pues siempre tienen respuesta a las diferentes necesidades que tiene tal entorno de conservar y mantener unas reglas sociales ventajosas para él (Gavaldón, 1999).

MANGAS PORNOGRÁFICAS (HENTAI)

Según Martínez (2017), el término hentai seiyoku se traduce de manera aproximada como “sexualmente anormal”, podríamos conceptualizar el hentai como el género o rama del manga y del anime que explica una o distintas situaciones u ocupaciones sexuales explícitas que se piensan fuera de lo común.

Sin embargo, en la parte de occidente y en especial a efecto de las débiles traducciones del japonés al inglés, el término hentai ha cumplido por ser usada para dar categoría a cualquier tipo de material pornográfico-animado generalmente (tanto en manga como en anime e inclusive videojuegos) que no es considerado precisamente anormal o depravado. No obstante, esta clasificación coincide con los términos y subgéneros japoneses ecchi y ero que se traducen al español como “sexual” o “erótico” (Martínez, 2017).

LENGUAJE NO VERBAL

Es una forma de relación silenciosa, espontánea, sincera y sin rodeos. Resulta que diversos de nuestros propios gestos conforman una forma de testimonio silenciosa que tiene

por objeto difundir nuestras propias verdaderas intenciones por medio de nuestras propias reacciones (Navarro, 2013).

Por otra parte, también propone Navarro (2013), Por medio de los diferentes gestos, de las expresiones faciales y de la tensión o relajamiento corporal que se describen, se nos logra comunicar ciertos datos acerca de la interacción entre dos personajes.

REFERENCIAS

1. Escuela superior de diseño de Barcelona: https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/animatic
2. Santiesteban, H. (2000). El monstruo y su ser. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, *21*(81).
3. Jiménez Gascón, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame, 6, 285-311*.
4. Galindo Furió, L. D. P. (2015). *El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
5. Gavaldón, B. G. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*, (12).
6. Martínez Galán, S. (2017). *Pornografía animada japonesa. El éxito del hentai* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
7. Navarro, E. C. (2013). El lenguaje no verbal: un proceso cognitivo superior indispensable para el ser humano. *Revista comunicación*, *20*(1 (2011)), 46-51.
8. Baró, T. (2012). La gran guía del lenguaje no verbal. *Editorial Paidos. Barcelona*

4. Método y Proceso Creativo

4.1. Historia del diseño de Eri

En mis primeros dibujos del concepto, lo primero que hice fue la cara de excitación de Eri. Para esto me basé en los mangas pornográficos (coloquialmente conocidos como "*Manga hentai*"). Es una cara conocida como "*Ahegao*" donde un personaje (usualmente una chica, pero también puede ser un hombre), tiene su lengua afuera y mira hacia arriba, o tiene los ojos bizcos. Esto se hace para representar un orgasmo de nivel sísmico, o para simplemente exagerar la expresión de alguien teniendo un orgasmo.

Hice el concepto de “I like it when you stalk me” con la idea de que Eri fuera muy sexual pero no atractiva, hasta el punto de que fuera incómodo. Eso sí, a pesar de que tome inspiración de los mangas japoneses, quería evitar de cualquier forma posible que se pensara que Eri fuera categorizada como una “*yandere*”, que es un personaje loco pero atractivo. Aunque el diseño final de Eri termino siendo bastante lindo estéticamente, pero en términos de personalidad es todo lo contrario.

Es importante mencionar que, a este punto, yo tenía dos objetivos para el diseño de Eri: el primero, quería que Eri tuviera el aire de un conejito, o que al menos diera un aire de inocencia en su diseño; el segundo, quería que Eri fuera fácil de dibujar, porque yo sería la que tendría que hacer la animación por completo.

En búsqueda de ayuda, hablé con una amiga mía, Cristina Uscátegui Pontón, para que me ayudara con el cabello de Eri, ella también estudia en Unitec, pero estudia diseño gráfico. Le conté mi idea y ella me hizo unos cuantos diseños para el cabello. Finalmente, escogí el que sentí que era el más cercano a mi idea, y por un largo tiempo pensé en usar ese diseño.

Sin embargo, hubo un tiempo en el que no seguí mucho con el proyecto, hasta que decidí usar “I like it when you stalk me” como parte de mi TID. En este tiempo mi profesor Fernando Plested me ayudó a trabajar los detalles más precisos de Eri, que discutiré en otra sección. Tras comenzar a trabajar en Eri, mi idea de cómo trabajarla cambio un poco. Mi objetivo en ese momento era crear un personaje que tuviera apariencia inocente, pero esta vez lo quería hacer a mi manera y a mi estilo, y también decidí hacerla con el pelo corto para evitarme los problemas de tener que animar el cabello largo. Además, desde el comienzo, quise que ella llevara ropa que le quedara muy grande, ya que siento que este tipo de atuendos son adorables y ayudan a vender la idea de que el personaje es inocente.

Ahora bien, tuve problemas porque no estaba segura de cómo hacer a una chica que se viera inocente. Mi intención era darle a Eri un rostro seductor (o por lo menos un rostro que no se viera inocente), pero que en la mayor parte del corto nunca le viéramos la cara hasta el final, esto lo decidí solo al final del proceso. En retrospectiva, logré sacar el diseño de Eri más rápido que el diseño de Serpi (el monstruo), aun así, tuve unas cuantas dificultades al diseñarla. Entonces, decidí intentar tomar inspiración de un libro que tengo desde hace mucho tiempo “Genealogía de una bruja”, ilustrado por Benjamin Lacombe. Tomé de los diseños de

Benjamin Lacombe el aire inocente y los ojos grande de las chicas que dibuja, incluso el hecho que se ven melancólicas, pero de esa manera obtuve unos resultados sexys y muy adorables que no me convencieron al final.

No fue que hasta que decidí abandonar mi idea de usar exclusivamente el cabello corto que finalmente logré un diseño que me gustó, y tomando un elemento de otro diseño que hice, finalmente logré crear la Eri final.

Aunque la aventura de crear a Eri fue más corta y fue divertido hasta el último sketch, también se sintió como un reto. Cuando me senté a dibujar las expresiones de Eri en ningún momento pude imaginarla con una expresión de tristeza o de llanto, cosa que va con su personalidad: no es una persona que llore, y mucho menos siente tristeza. Es una persona depravada con malas intenciones, pero al mismo tiempo siento que esa soy yo poniéndome límites.

Si hiciéramos la prueba de la silueta, la prueba en la que, si un personaje bien diseñado se puede identificar solo su silueta, ella solo se vería como una paleta de helado con dos palos. Pero pienso que es mejor mirar a Eri en todo su esplendor a color y sin preocupaciones por la silueta.

Otro elemento para analizar es la paleta de color. Cuando diseñé a Eri por primera vez, la hice con muchos colores cálidos como rosado y rojo, aunque hice otras variaciones para experimentar. También quiero dejar en claro que me gusta darles a mis personajes colores de cabello de la vida real (marrón, negro, rubio, pelirrojo, etc.). Me pareció que, si Eri se veía como una chica en la calle caminando, sería más fácil seria engañar a la audiencia de que Eri era la víctima en la situación. En cambio, si la hacía ver muy inusual (Ejemplo: Heterocronía, cabello blanco, un peinado alocado, o ropas extravagantes) la audiencia estaría menos dispuesta a sentir empatía por Eri.

Algo que conserve desde los primeros diseños hasta el último, fueron los ojos rojos, que salen de la idea de hacerla ver como un conejo. El resto de su paleta de color es de tonos suaves (verde marino, verde oscuro, gris oscuro, y marrón y quise que el único elemento que podría delatar que Eri es la villana fueran sus ojos rojos. Aquí es importante mencionar que la paleta de Eri también afectó cómo se colorearía los escenarios. La idea originalmente era hacer que solo hubiera sombras verdes, sin un color que contrastara con el verde, pero al final me di cuenta de que Eri se podría perder con más facilidad en un mar de color verde. Cambié mi estrategia, todavía uso un color turquesa, pero llevado a una opacidad baja con luces anaranjadas. Al usar esta combinación sentí que Eri no se perdería dentro de un mar de verdes.

Figura 1 Primer concept art de Eri, cara ahegao

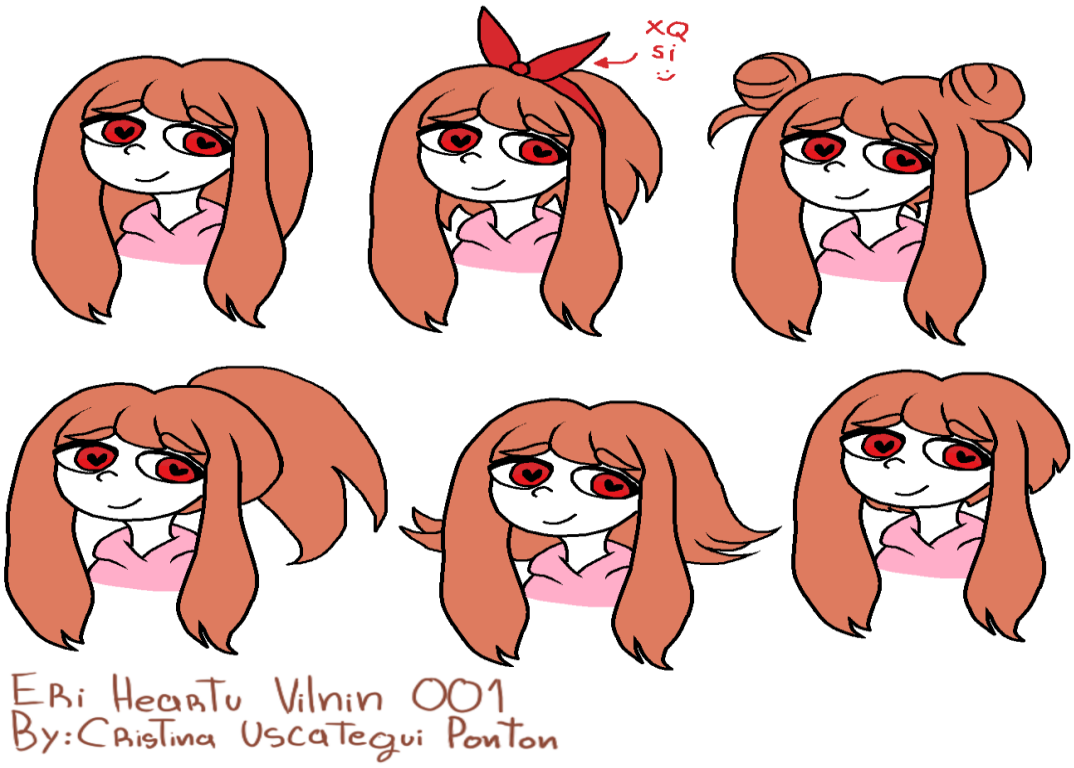

Figura 2 Concepto de peinados para Eri, hechos por Cristina Uscategui Ponton, mi amiga.

Figura 3 Sketch. Interpretación de uno de los peinados que hizo Cristina Uscategui.

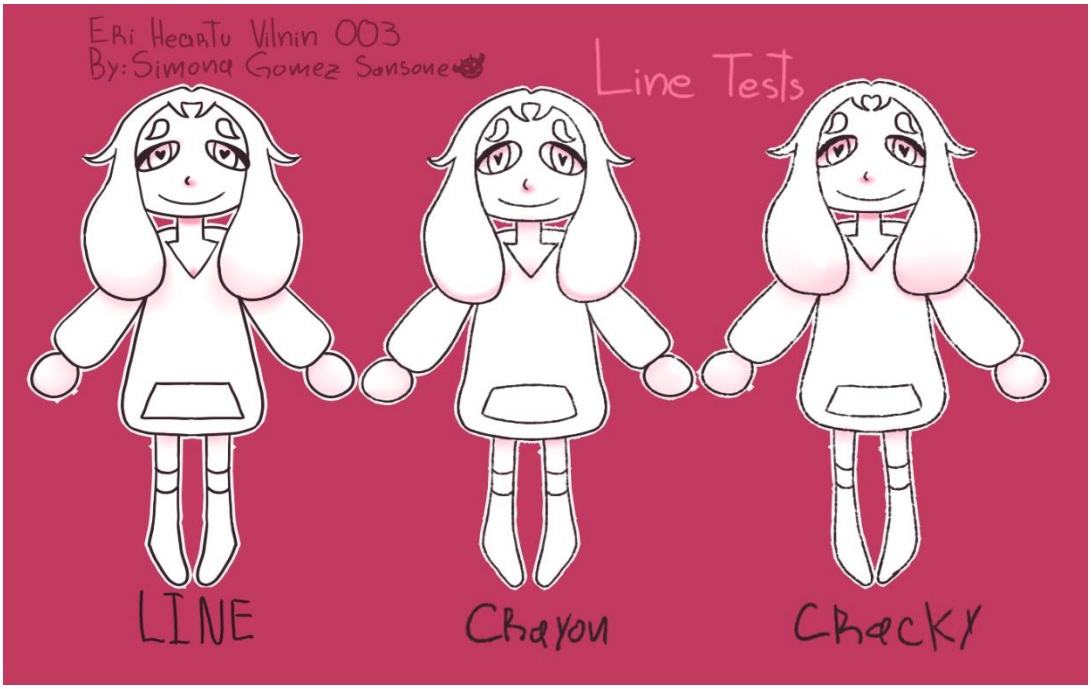

Figura 4 Prueba de pinceles digitales.

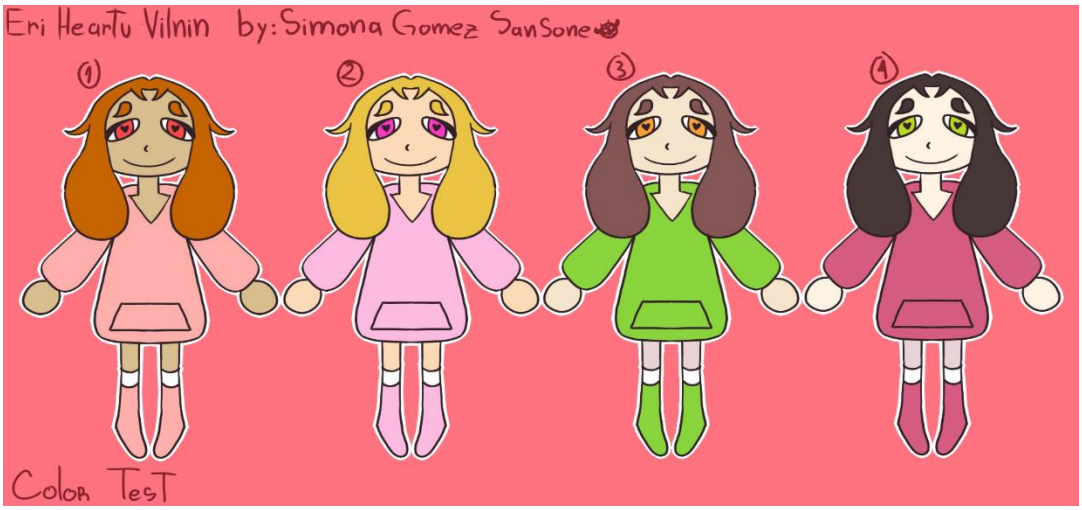

Figura 5 Prueba de color. No termino dando resultados satisfactorios.

Figura 6 Concept arts de Eri, basándonos en el estilo de de Benjamin Lacombe.

Figura 7 Un dibujo prueba de Eri, aquí ya nos estamos acercando al diseño final.

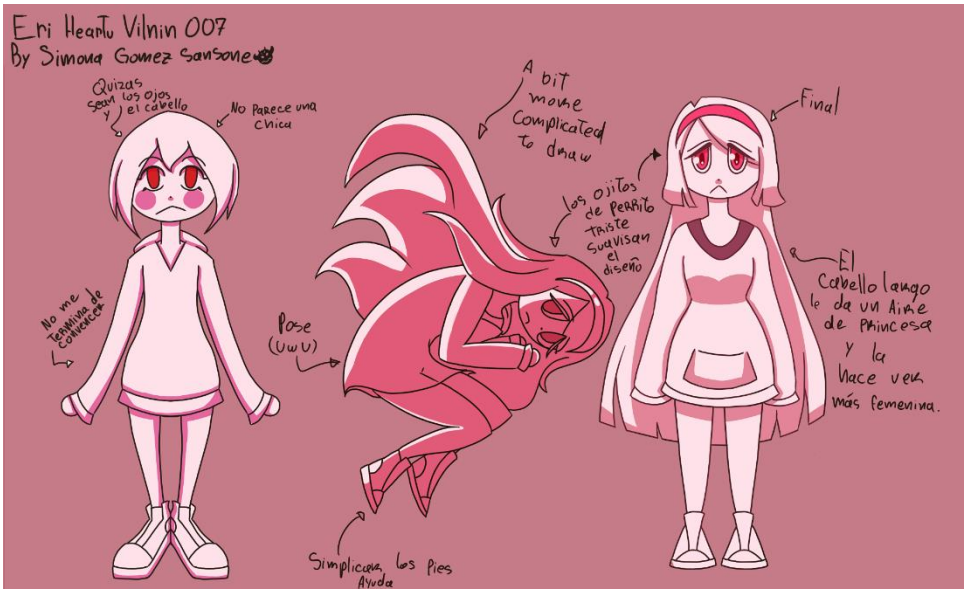

Figura 8 Los tres conceptos finales de Eri.

Figura 9 Diseño Final de Eri.

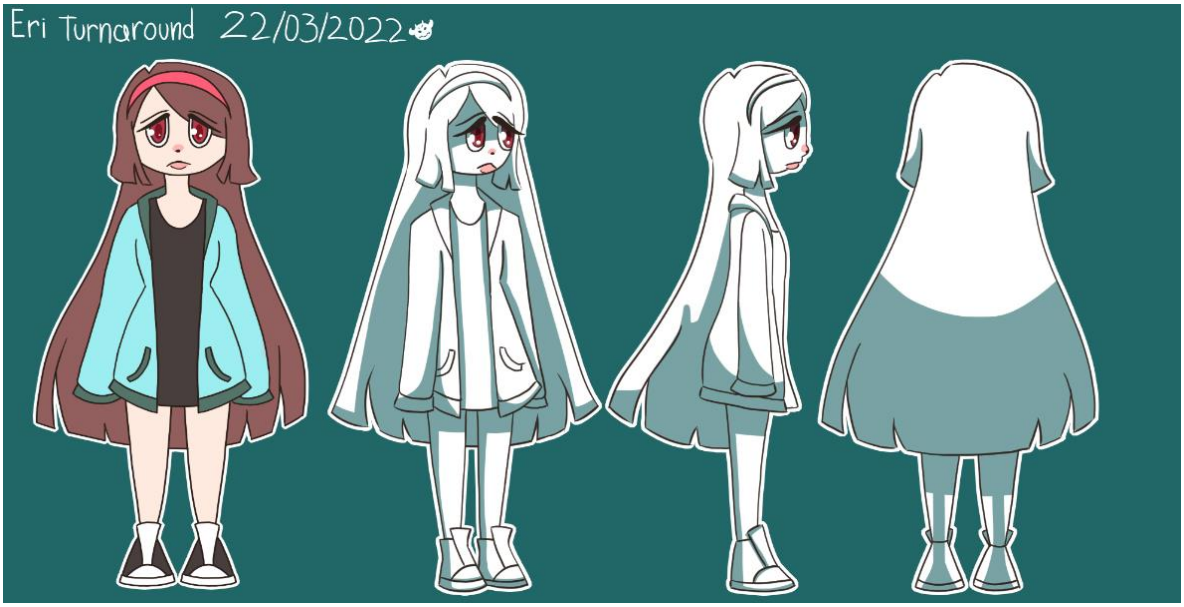

Figura 10 Turn Around de Eri.

Figura 11 Expresiones de Eri.

4.2. Historia del diseño de Serpi

Los artistas tienen sus límites y dificultades: algunos artistas tienen dificultades con la anatomía, a otros les cuesta salir de su zona de confort, otros pasan mucho tiempo dibujando personajes adorables y sexy, que al final no funcionan, hay otros que al dibujar un monstruo tienen muchas dificultades de hacerlo aterrador. Esa última persona soy yo.

El problema no está en el concepto, sino en su ejecución. Un artista podrá pasar mucho tiempo pensando en conceptos geniales, pero si no logra ejecutarlos bien, nadie podrá entender lo que el artista quería decir. En este caso, yo tenía buenas ideas de cómo hacer monstruos, incluso pasé mucho tiempo pensando cómo podría hacer a Serpie un monstruo aterrador. El problema, como ya expliqué, no eran los conceptos, sino mi ejecución.

La verdad es que mi estilo de dibujo es adorable, es suave a la vista. En forma de chiste, un amigo solía decirme que todo lo que tocaba se volvía "gay", en el sentido que todo se volvía lindo, tierno y esponjoso desde mi perspectiva. Es una realidad con la que tuve que pelear en respecto al diseño.

Antes de que Serpi fuera "Serpie", comienza como un monstruo con un concepto simple, *algo que parece humano, pero no lo es*. Este fue el primer diseño que fue rechazado y el primero que me hizo entender que estaba en una batalla colina arriba, ya que, al hablar con mi buena amiga Cristina, el consenso fue "Parece un monstruo de Monsters Inc".

El primer diseño también falló por cuestiones de logística. En esta, Serpi era un monstruo que se movía en las sombras. Solo se podía saber que era un monstruo por sus manos y múltiples ojos. Descarté el concepto tras una conversación con el profesor Plested, que me señaló que si el monstruo se pueda mover en las sombras significa que no puede ser capturado, y mucho menos contenido. Entonces no pude pensar en otra solución.

Después de ese diseño decidí buscar otro ángulo para el concepto de Serpi. Para mis siguientes diseños traté de ir con un monstruo de forma animal. Para este caso, traté de crear varios diseños de animales, sobre todo mamíferos inspirados en perros (supuse que la cinofobia[1] podría ser un buen ángulo por donde trabajar), también me basé en algo que vi hace un tiempo atrás, o bueno, algo que creo que vi:

Una tarde mientras volvía a pie a mi casa de la universidad, en la distancia vi a un hombre en traje, corbata incluida, y caminaba con un perro negro sin cabeza, o al menos sin "cara". Pensé que el perro podía había perdido el pelo en su cabeza, pero estaba cubierto de pelo en el resto de su cuerpo. Gracias a la miopía no vi bien al animal desde lejos y por me

[1] Fobia a los perros

pareció que el perro no tenía ni cabeza o rostro. Me pareció un concepto interesante y es terrorífico…pero nuevamente mi estilo no logra causar miedo o terror.

Otro concepto que consideré es de un animal con un cuello largo y serpentino. Sentí que la combinación podría ser aterradora, pero no progresé más allá del sketch que hice. ¿ ¿Qué pasó después? Sospecho que dejé de perseguir el concepto de "Monstruo mamífero" porque hice estos dibujos en el periodo en el que no trabajé mucho sobre la historia y estuve ocupada en otras cosas.

No fue hasta que mis amigos y yo tocamos el tema de la graduación que decidí retomar el concepto de "I like it when you stalk me" y hablé del asunto con el profesor Plested. Él me sugirió: "¿Qué tal si revisas un viejo miedo?".

Desde ahí, volví a visitar mi viejo miedo hacia las serpientes. Nuevamente, el problema no era la idea o el concepto, muchas personas tienen miedo a las serpientes, ¡y tienen muchas razones! Las serpientes en los mitos bíblicos son seres del mal y místicos, criaturas que causan a las personas a caer en la tentación, o simplemente nos dan miedo por su falta de brazos y por lo grande que abren sus bocas. Esto se puede explicar por un fenómeno llamado "Evolutionary Anachronism" o anacronismo evolutivo. Cuando dos especies coexisten desarrollan habilidades o comportamientos para sobrevivir, pero esas habilidades o comportamientos se conservan pese a que a que la otra especie haya desaparecido. Un ejemplo de esto se puede encontrar en algunas especies de lémures, específicamente el lémur de cola anillada, que conserva el hacer sonidos de alerta al ver un ave de presa, aunque ningún ave de presa que existe en el presente presenta un verdadero peligro para estos primates. Algo similar sucede con los seres humanos y su miedo a las serpientes.

Bueno, siguiendo con esto, decidí seguir con el concepto de serpiente, pero con el añadido de inspirarme en dragones. Específicamente en el tipo de dragón medieval conocido como "Lindworm" que es un dragón que solo tiene las patas delanteras y el resto del cuerpo es de serpiente. Logré varios conceptos de esto, pero, aun así, no estaba convencida, especialmente porque estaba tratando de imitar dragones medievales y mi propio estilo de dibujo me estaba dando dificultades. Podía ver lo que quería, pero no podía ponerlo en papel.

Finalmente, llegue a un punto en que no tenía ni idea de cómo dibujar lo que quería. Las ideas estaban dentro de mi cabeza, pero mi mano y mi arte no lograban ejecutar lo que quería. Entonces, decidí tomar una ruta diferente. Tomé la cabeza de: una rana, una rata, cocodrilo, un dragón de Komodo, un pájaro, un geco, una serpiente y una cabra. Tome esas cabezas y calque sobre ellas, les quite algunos detalles de algunas de ellas, las hice más reptiles (o mas draconicas), y entre la selección que hice escogí la cabeza que más me gusto. Ahí salió Serpi. Tome inspiración algunos animales que tienen colores más oscuros en la parte de arriba de sus cuerpos, pero en sus estómagos cambia a colores más claros. Otro detalle que conservé de las primeras versiones de Serpie fue que él tendría los ojos azules para simbolizar que es el opuesto de Eri y que él es el "bueno" en toda la situación.

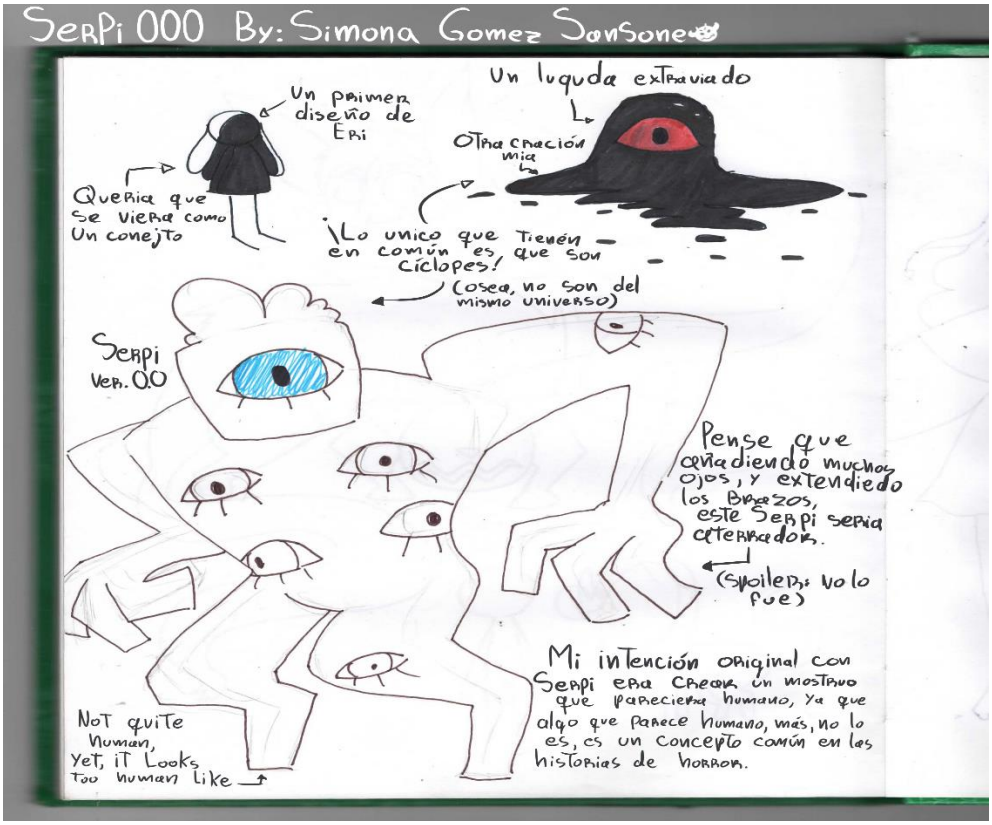

Figura 12 Primer concept de Serpie.

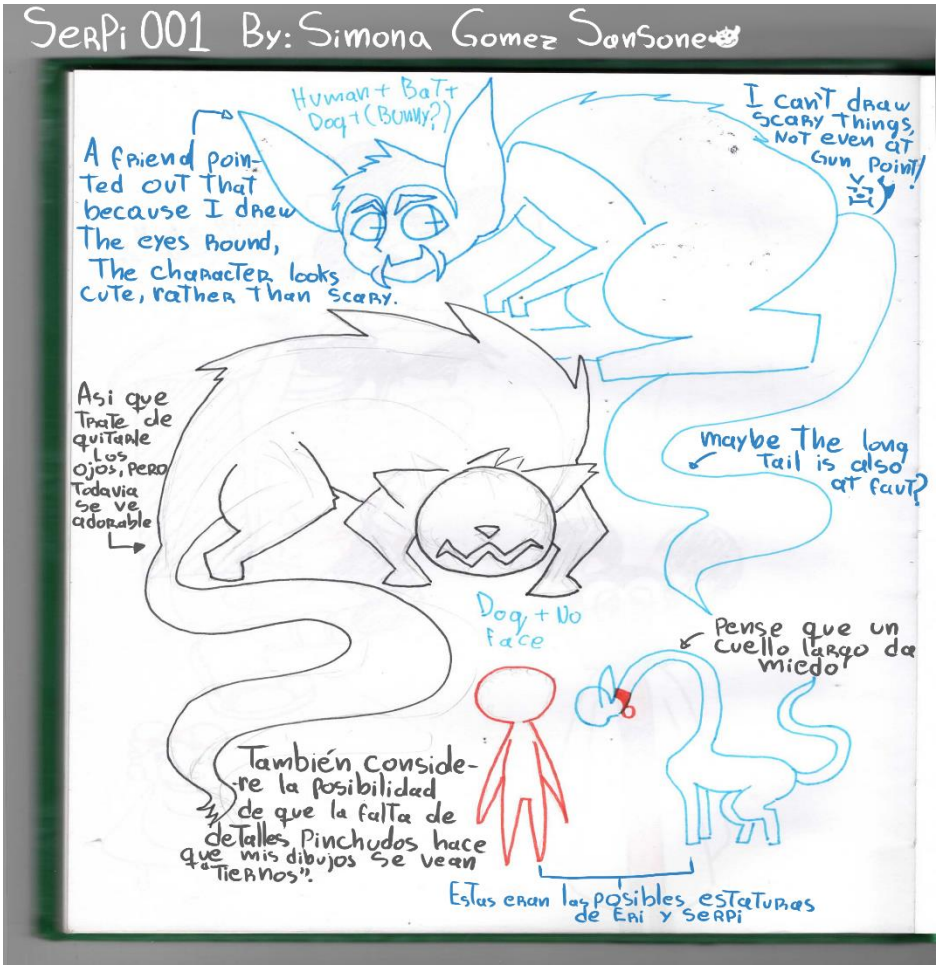

Figura 13 Exploración de posibles monstruos, en este ejemplo usamos monstruos con características de mamíferos.

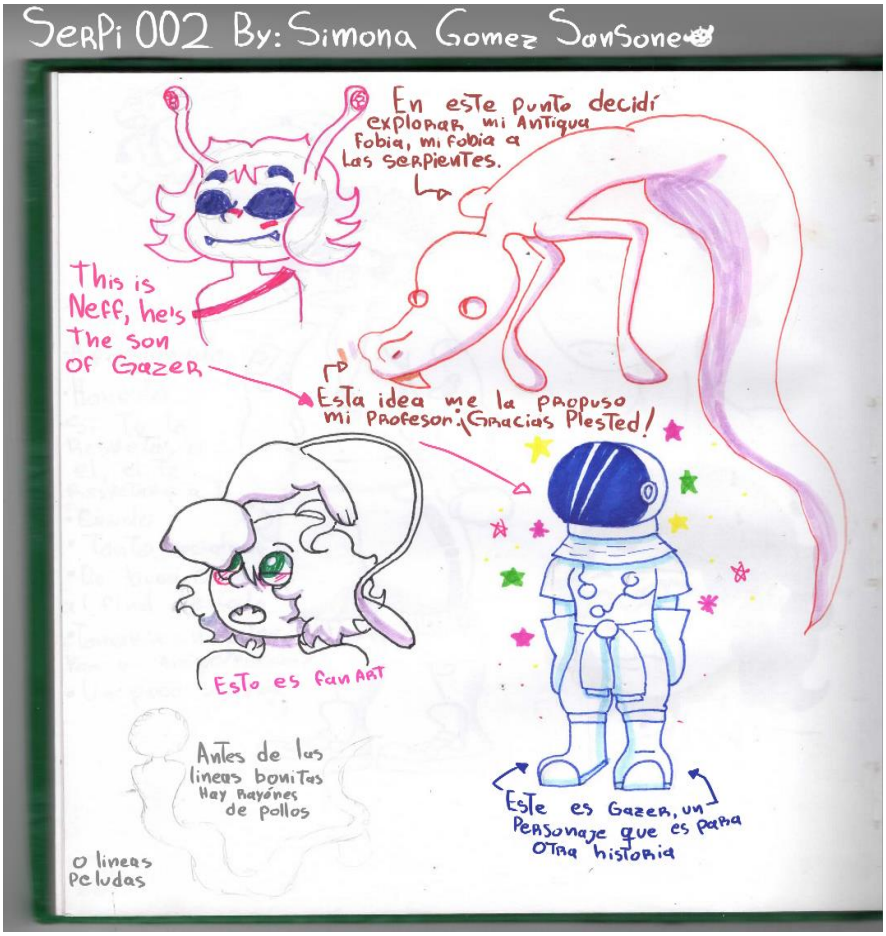

Figura 14 Primer concept de reptil de Serpi. Incluye fanarts y otros dibujos personales.

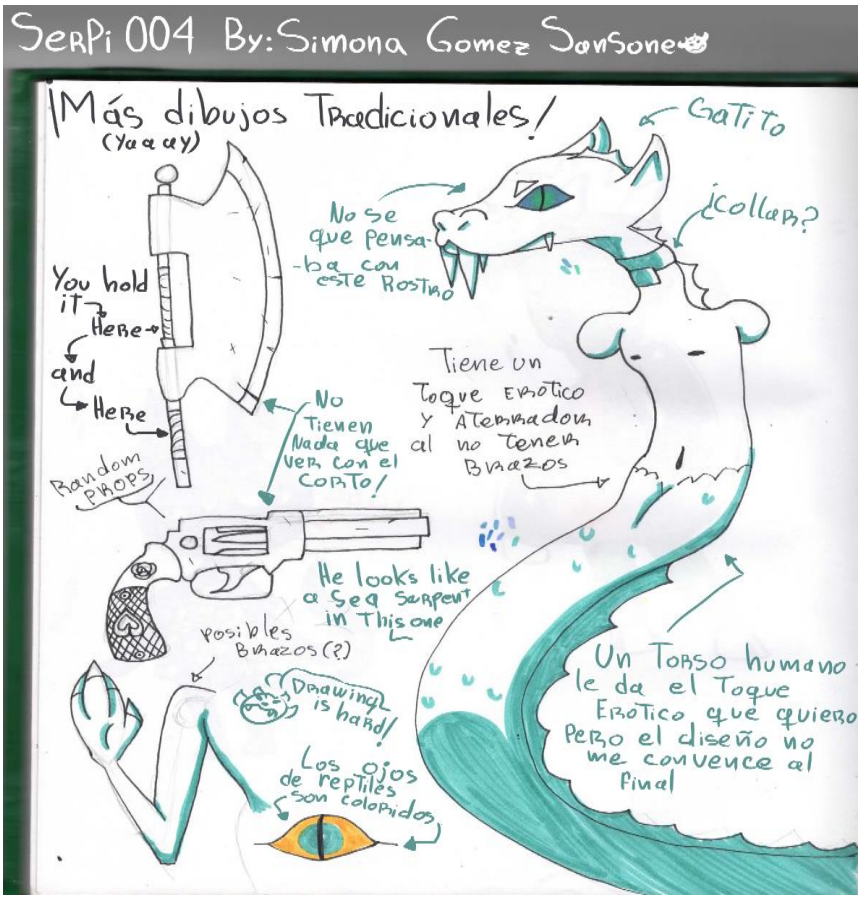

Figura 15 Mas concept arts de Serpie. Incluye props de otros conceptos.

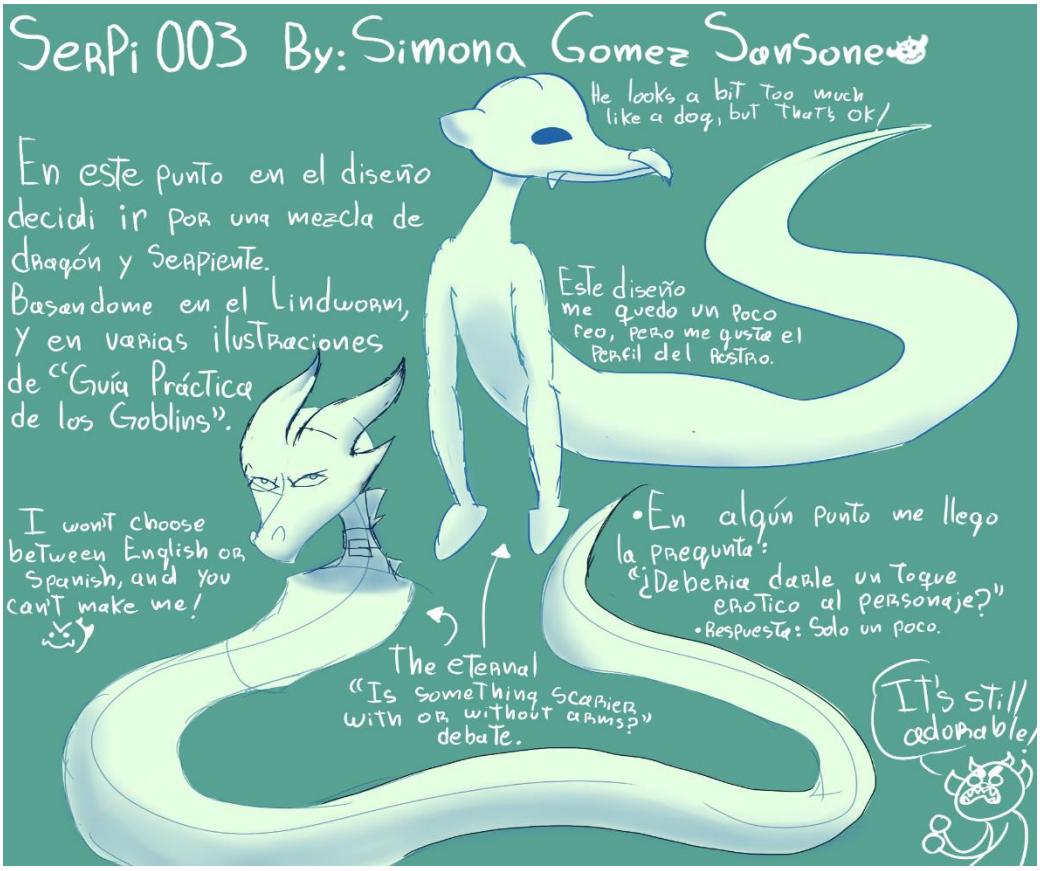

Figura 16 Todavía no se da con el concept final de Serpie, todavía no se llega al diseño final de Serpi.

Figura 17 Varias cabezas de animales, para generar a Serpie.

Figura 18 Diseño final de Serpi.

Figura 19 Poses varias de Serpie.

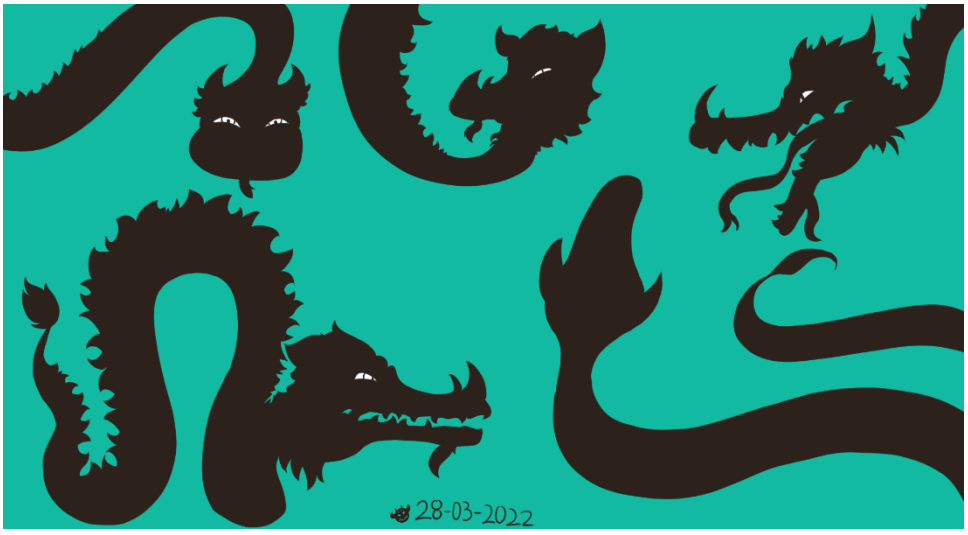

Figura 20 Poses varias de Serpie.

Figura 21 Ejercicio de Expresiones de Serpi.

4.3. La parte escrita

Ahora viene la parte más gruesa del proyecto, la parte escrita que creé sobre el universo de “I like it when you stalk me”. Es la columna que mantiene la historia que existe dentro del corto, es la base que sostiene todo. Iniciaré con el universo general de la historia, donde hablo sobre la especie de Serpi. Solo hasta que me senté a escribir pensé en una especie para Serpi. La llamé Monstahs y me basé en diferentes videos sobre la biología animal. Me

inspiré en que muchos animales tienen comportamientos de canibalismo y la especie que creé puede estar entre la realidad y la leyenda (o eso me gustaría creer).

Respecto a la localidad, decidí crear una cuidad cualquiera, no quería basarme en ningún lugar en específico. Esto me dio más libertad de crear los espacios que yo quise, sin preocupaciones de que alguien diga "¡Mi ciudad no se ve así!". En pocas palabras, quería libertad creativa y evitar ofender a uno que otro loco por ahí.

También quería crear un mundo normal. No me gusta que en muchas historias falta normalidad, por ejemplo: si el protagonista es moralmente corrupto, todos a su alrededor son corruptos o terribles personas. Cuando hacen eso, le quitan el enfoque a lo terrible que el protagonista es, porque se da la opción de hacer comparaciones y pinta una realidad que no es correcta. ¿Existen malas personas? Sí, pero cuando hay personajes que son igual o peor que el villano, este último pierde impacto. Por eso quería instalar a Eri en un mundo bastante mundano, no solo para mostrar lo terrible que es ella, pero también para mostrar que los peores monstruos son los que menos sospechamos.

Ya dicho todo esto, aquí explico los universos.

4.3.1. Universo General:

Humanos*:* Los seres humanos son como los de nuestro mundo, sin poderes mágicos, o sin habilidades especiales. Solo seres humanos.

Monstahs: Aunque la protagonista, Eri, nunca lo sabrá, en este mundo existen los "Monstahs". Estos son reptiles que, gracias su código genético, pueden tomar diferentes formas y características dependiendo de quienes son los padres. Como los perros que tienen diferentes variantes, pero son de una misma especie. Los Monstahs se han presentado de diferentes formas a través de las historias de los seres humanos, a veces son llamados dragones, otras veces son nagas, o reptilianos, o personas tortugas, no hay limitaciones para estos seres.

Lo importante es que los Monstahs son muy buenos para esconderse, rara vez los humanos los han podido encontrar por su variaciones y adaptaciones, muchas veces los esqueletos pueden ser confundidos con otras especies.

Otra razón por la cual es difícil de encontrar evidencia de los Monstahs es por sus prácticas funerarias: un Monstah al morir (ya sean viejos o jóvenes) es consumido por aquellos de su círculo familiar. Está es una estrategia de supervivencia que tienen desde que comenzaron como especie, los más jóvenes comen a los viejos para sobrevivir y poder aparearse con otros grupos familiares (así manteniendo una variedad para la especie). Los Monstahs no solo comen la carne de sus familiares, también los huesos y así borran toda evidencia del familiar o de la especie. Esta práctica lleva tantos milenios ocurriendo que esto creó un detalle en particular y es la suavidad de sus huesos, son lo suficientemente duros para sostener el cuerpo de los reptiles, pero lo suficientemente blandos para ser masticados por los familiares sin problema alguno.

Es importante denotar que los Monstahs son débiles, los individuos más fuertes llegan a cargar 56 kilos en sus brazos (esto siendo el peso promedio de una adolescente de 16 a 17 años. En comparación la mordedura de un cocodrilo es un total de 270 kilos de fuerza). Debido a esta escasez de fuerza, los Monstahs evolucionaron para especializarse en las cazas en grupos, con una jerarquía que coloca a los adultos mayores como los líderes de los grupos familiares. Por esto tienen grandes grupos familiares. Una pareja de Monstahs pueden tener alrededor de 15 crías, con ambos padres cuidando de sus crías por igual, esto hace que muchos grupos familiares lleguen a tener 45 integrantes.

Los Monstahs en un principio mantenían distancia de los humanos, pero con los humanos expandiéndose y haciendo grandes ciudades, muchos Monstahs se vieron forzados a adaptar y a desarrollarse en ambientes urbanos, volviéndose carroñeros, pero manteniendo distancia hacia los seres humanos. Para el punto en que nos encontramos en la historia, los Monstahs viven en la ciudad, escarbando entre la basura y comiendo ratas (muchos de estos han desarrollado un aprecio hacia los animales callejeros como perros y gatos, y por eso no los cazan). En casos muy desesperados, ellos cazan humanos, pero son situaciones de alta gravedad y usualmente cazan personas sin hogar o escarban tumbas. Solo si un Monstah está realmente desesperado, entrará a la casa de una persona y se la comerá, pero esto no ocurre seguido ya que consiguen una gran parte de su comida en la basura.

A pesar de esto, es común que, entre los más jóvenes de los Monstah, vayan y exploren las casas de los seres humanos si tienen las ventanas abiertas, pero estas acciones usualmente son reprimidas por los familiares de los jóvenes.

4.3.2. Universo Local:

La ciudad donde pasa todo, Nuopo:

Una ciudad de 987 kilómetros cuadrados. Una ciudad sin muchos problemas de exceso de sobre población. Una ciudad metropolitana y sin mucha divisional económica entre las personas, o sin mucha organización. Esto causa cosas como, un edificio residencial al lado de un bar.

Donde Eri trabaja, Bar Yeux

Un bar de 20 a 30 años. Que no ha cambiado mucho desde su concepción, mantiene el estilo original que el fundador, Crue Biza Roux, eligió en ese entonces. Es popular entre jóvenes que les gusta el ambiente rústico del lugar, y a aquellos que les guste los cocteles y el alcohol artesanal. También es conocido por sus sándwiches de pollo frito y aros de calamares apanados. Trabajan 15 personas en 5 grupos: 3 que trabajan el aseo dentro del Bar, 3 que trabajan en la cocina, 2 que trabajan en la registradora, 3 que atienden a las personas en las mesas y 3 que trabajan en el bar, con la excepción de los jefes y los managers (que son 4 contando con el jefe). Eri trabaja limpiando el bar, a petición de ella ("Mientras que no tenga que lidiar con otras personas, mejor para mi"- Eri).

La parada de Bus de Eri:

Es solo la parada del Bus, pero es aquí donde ocurre la revelación en nuestro corto. No hay asientos o techos, es solo el cartel de la parada junto con los horarios pegados al poste de

luz que alumbra el lugar.

El Edificio donde vive Eri:

Residencias Alu: Es un edificio creado con una visión de crear espacios pequeños pero funcionales, ofreciendo un apartamento estilo estudio. Las paredes son gruesas así que cada persona tiene privacidad.

4.3.3. Universo personal:

El apartamento de Eri:

Tiene las necesidades que toda persona necesita: un baño, una cama, cocina, nevera y hornillas. También tiene cosas como: una PC y un escritorio para dicha PC, caja de herramientas, arneses y collares, juguetes de adultos (algunos hechos a mano), collares eléctricos (creado con partes de un Taser), posters de reptiles monstruosos (algunos con descoloramiento y manchas blancas), figuritas de monstruos (algunas descoloradas) y consoladores basados en los penes de reptiles (Cocodrilos, serpientes, tortugas, iguanas, entre otros), lubricantes y revistas. Muchas de estas cosas están a la vista porque Eri no siente vergüenza por su colección, y ella casi nunca atiende visitas.

En una esquina de su casa Eri mantiene un espacio para las fotos de su familia, solo las fotos de su primo Apolo y de su Padre Eruis.

Ella cortó a su madre de las fotos. Eri realmente no tiene mucho interés por otros familiares ya que los percibe como hipócritas. Entre esas fotos, solo hay una que es diferente a las demás, la de ella y Coco, el único amigo/novio humano que Eri tuvo en vida.

4.4. Historia Escrita de Personajes

Tal cual el titulo lo explica, en la siguiente parte relato un poco de cómo fue escribir la historia de los dos personajes principales. Admito que Serpi tuvo menos profundidad a comparación de Eri, pero quería crear un personaje que fuera más normal a comparación a la protagonista, a pesar de que Serpi es un monstruo. Dándonos un espacio para comparar a ambos, un monstruo que vivía una vida pacifica

junto a su familia, y una mujer que es depravada hasta los huesos sin escrúpulos de causar daños a otras personas.

4.4.1. Información Escrita de Eri.

La personalidad de Eri no cambió mucho desde el concepto hasta el producto fina. Ella siempre iba a ser inexpresiva y pervertida, pero lo que si cambió es las razones por las que ella es así, o mejor dicho me senté a escribirle un backstory. Al comienzo Eri no tenía backstory porque solo pensé en el concepto de la historia, Eri solo existía en mi mente como un personaje el corto de "I like it when you stalk me", sin mucho más detalle ella solo existía para "voltear la arepa" de las expectativas del público.

Pero, aquí fue cuando el profesor Plested me dijo "Desarrolla tus personajes, así sabrás como hacerlos actuar y como el universo de tu corto funciona". Aparte de esto, el profe me dio como tarea ver dos películas y leer un libro, el libro nunca lo leí, pero si me vi las dos películas, "Red dragon" del 2002 y "The silence of the lambs" de 1991 son las películas donde el caníbal más famoso del cine se encuentra como segundo protagonista, el profesor Hannibal Lecter. Hannibal Lecter influenció la personalidad de Eri. Algo que conservé es la incomodidad y la tensión sexual en la pantalla, y fue el personaje que me motivó a investigar un poco sobre los psicópatas y sociópatas.

A pesar de mi investigación y las diversas fuentes que usé sobre el tema, quizás no logré representar un personaje con dicha condición en la máxima expresión. Aunque las investigaciones también me permitieron tomas decisiones buenas para el personaje, por ejemplo: opté por que Eri fuera una sociópata y no una psicópata por completo. Una de las diferencias entre psicópatas y sociópatas es la capacidad de formar lazos emocionales con otras personas, mientras que un psicópata solo puede pretender querer a otras personas, el sociópata es capaz de sentir apego hacia otras personas y formar verdaderas conexiones.

Algo que también aprendí en mis investigaciones es que no todos los psicópatas son sociópatas, pero un sociópata no será un psicópata, explico: otra gran diferencia entre ser psicópata y ser sociópata es que un psicópata nace, pero un sociópata se hace. Cuando hablamos de la psicopatía, hablamos de una persona que desde su nacimiento carece empatía y la habilidad de formar conexiones humanas, un sociópata pierde su empatía en sus años formativos a través de traumas, más no su habilidad de formar relaciones interpersonales.

Quiero añadir antes de proseguir que esto no será solo el backstory, pero también es una ficha de información sobre su personalidad e información básica. Serpi tendrá una ficha similar.

4.4.1.1. Información básica:

- Edad: 25 años
- Estatura: 1.55 metros
- Género: Femenino
- Especie: Humana
- Ocupación: Señora de limpieza en un bar.
- Hobbies: Lectura e investigación sobre reptiles y anfibios, construcción y ensamblaje de juguetes para adultos violentos, coleccionar y construir modelos de reptiles gigantes, y compras online de consoladores basados en los genitales de reptiles.
- Condición: Desorden Anti-Social o Sociópata
- Padre: Eruis Heartu
- Madre: Heraiza Vilnin Regi (No se habla con ella)
  Primo: Apolo Vilnin Zecchi

4.4.1.2.Características Psicológicas:

Eri es sociópata, ella no siente remordimiento por sus acciones, y es capaz de lastimar a otros sin sentir vergüenza. Tiene a 2 dos personas que ella ama y se preocupa, su padre Eruis y su primo Apolo, y son la única excepción respecto a las interacciones sociales.

Eri nunca ha sido diagnosticada por ningún doctor. Eri junto con su padre Eruis no saben sobre su condición como sociópata. El único que quizás ha considerado la posibilidad es Apolo, ya que ambos son similares en ciertos aspectos, más nunca ha traído al tema a su tío o prima.

A Eri no le interesa formar lazos o relaciones con otras personas, no está interesada en

amistades, romances o relaciones sexuales con seres humanos. Siente atracción sexual hacia los monstruos con rasgos reptiles. Ejemplos de dichos monstruos: Lizafos (de la serie de juego The legend of Zelda), Bowser (de la serie de Mario Bros), Godzilla, reptiles antropomórficos, ciertas especies de dinosaurios y dragones.

Eri es sádica. Golpear, abusar (ya sea física o sexualmente), insultar o torturar, es algo que le da placer. Antes de capturar a Serpi, Eri se masturbaba de manera compulsiva, usaba todo lo que tenía a la mano, ya fuera los consoladores o sus figuras de reptiles, pero a pesar de su constante masturbación, Eri se sentía insatisfecha y quería más. Esto cambia tras obtener a Serpi, y comienza a un ciclo de abuso, teniendo sexo 3 veces al día, 3 días a la semana. Estos ciclos incluyen violación, tortura sexual, tortura eléctrica, eyaculación forzada, insertar juguetes para adultos dentro de la cloaca de Serpi y hacer pequeñas cortadas en el cuerpo de Serpi, las cuales limpiaba con sal, agua y yodo.

Muchas de estas tendencias sádicas salen del deseo que ella tiene de hacer sufrir a los demás tras recibir el abuso físico y mental de su madre cuando estaba joven. Ella quiere imponerse y controlar a los demás. Es importante aclarar que estas tendencias son también motivadas por su primo Apolo. Mientras que su madre fue la madera y el aceite (la base de las tendencias), Apolo fue el fósforo que prendió el fuego (Lo que causo que las tendencias tomaran forma). Lo único que la detiene de cometer grandes crímenes a gran escala es que no le gustaría hacer a su padre triste, eso y que ella carece interés en otros seres humanos.

Un rol que Eri disfruta es el pretender ser una víctima, ya sea de agresión física o sexual, el rol de víctima le da mucho placer a Eri. Pero fuera de este rol, Eri es la victimaria. Si Eri tuviera interés en los seres humanos (masculinos), ella sería una violadora en serie. Si fuera necesario, Eri mataría a una persona. Las excepciones serian su padre y primo.

Las acciones de Eri funcionan de la siguiente manera: si no le beneficia, no lo hará; si le beneficia, no importa qué tenga que hacer, lo hará; si es un mal necesario, pretenderá que no le molesta, pero lo detesta. Ejemplo: Si Eri se enoja y quiere golpear a alguien, no lo hará porque no la beneficia hacerlo. Pero, si golpear a alguien la beneficiara, ella lo haría. Esto se aplica a su toma de decisiones, ya sean económicas, sexuales y sociales. Especialmente a las sexuales. En resumen, es metódica.

Eri considera que su trabajo es un mal necesario, y por ende tolera trabajar, pero odia tener que seguir las instrucciones de su jefe o de cualquiera que sea "su superior". El trabajo que tiene le paga bien y no tiene que interactuar con otros, así que se aguanta el recibir órdenes.

Eri tiene desconfianza y asco hacia mujeres en general. Si tuviera la opción de matar un hombre o a una mujer, Eri mataría a la mujer.

Eri es adicta al porno de monstruos.

Eri no tiene la intención de matar a Serpi, ya que se beneficia teniéndolo vivo, pero si se viera forzada a tener que matarlo, lo haría. Y después llevaría el cuerpo de Serpi a un taxidermista para rellenarlo y conservarlo por el resto de su vida, básicamente haría que Serpi se volviera una muñeca inflable biológica.

4.4.1.3.Backstory

Eri nace en un hogar que, a primera vista, parece común y corriente. Con un padre y una madre que se aman con locura y pasión, y están rodeados de una comunidad de personas respetables, las cuales los respetan a ellos de la misma manera. Pero, no todo es lo que parece en la superficie.

Desde muy temprana edad, los padres de Eri eran bastante controladores, su madre más que su padre.

El padre de Eri, Eruis, no era controlador, Eruis era sobreprotector, salía más por una necesidad de proteger a su hija y mantenerla alejada de los males del mundo, este control sale más de un amor ciego de un padre hacia su hija. Él era el que le daba todo lo que Eri quería, desde juguetes, libros, juegos, helado, incluso en el presente, el hombre mima mucho a su hija.

La madre de Eri, Heraiza, era lo contrario Eruis. Ella tenía celos hacia su hija, tanto por la belleza que su hija poseía, y por el amor que su esposo sentía hacia a ella. Heraiza solo mantenía a su hija viva para mantener a su esposo feliz, pero cuando Eruis se iba fuera de casa por su trabajo, ella usaba ese tiempo para maltratar a Eri. La golpeaba a Eri en lugares donde las heridas no eran visibles, la insultaba y la llamaba con nombres degradantes. El abuso de Heraiza era calculado, ya que para ella era importante mantener apariencias, así que ella hacia todo lo posible para evitar que se esparcieran rumores. Por eso mantenía a Eri bien alimentada

y bien vestida, de esa forma nadie de la comunidad o su esposo se enteraría de sus crímenes, esto resultó en que Heraiza tuviera un control total sobre la vida Eri.

Durante este periodo de tiempo, lo único que hacía feliz a Eri, era perseguir pequeñas lagartijas en el jardín, ya que era lo único que Heraiza no controlaba en su vida. Pero Eri, siendo tan joven, no sabía cómo tratar a estos animales y usualmente terminaba matándolos por lo fuerte que jugaba con ellos, Eri solo los enterraba entre los arbustos y no entendía por qué morían.

Eri vivió así por muchos años de su vida, pero cuando llegó su octavo verano, un invitado inesperado llegó: la visita de un joven que nunca había visto antes, un joven de 14 años, llamado Apolo Vilnin Zecchi, su primo por su lado materno que fue dejado por su padre para que pasara el verano en la casa de Eri.

En un principio, Eri no confiaba en el joven que nunca dejaba de sonreír, no solo por el hecho que su sonrisa era muy similar a la de su madre cuando mentía, sino por el hecho que el viniera del lado de la familia de su madre le traía mucha desconfianza a Eri. Sin embargo, su perspectiva sobre Apolo cambió de forma repentina. Se dio cuenta rápidamente que Apolo era muy diferente de su madre, sus profesores y las chicas de su clase. Su forma de actuar y hablar era diferente a los demás, y por primera vez en su vida, Eri se sintió cómoda con otra persona aparte de su padre.

Apolo no solo era un buen conversador, también era un buen oyente, fue alguien que se ganó la confianza total de Eri en poco tiempo. Ambos salían a pasear por el vecindario por horas sin fin, sin que la madre de Eri les detuviera. Apolo lograba esto, dándole a su Tía lo que el apodaba para Eri "*una poción mágica para dormir*", una combinación de varias medicinas para el sueño que Apolo metía en el té de Heraiza. Tras un tiempo, cuando Eri siente confianza suficiente con Apolo, le comenzó a hablar un poco de la situación con su madre y le contó de los nombres, insultos y los otros abusos que su madre le ha hecho. Apolo, no mostró mucha reacción hacia lo que Eri le dijo, pero cuando terminó de contar todo Apolo solo, sonrió y con un abrazo le prometió que la iba a ayudar.

No tardó mucho en cumplir su promesa. En un momento donde su Tía no lo veía, la comenzó a grabar usando su teléfono y guardó para la posteridad el abuso físico y psicológico

que su tía le hacía a su hija a puertas cerradas. Para cuando Heraiza terminó, Apolo tenía el video grabado, saltó a detener a su tía. En el proceso terminó recibiendo varios golpes en la cara, pero él se defendió y golpeó a Heraiza devuelta. Sin perder tiempo, Apolo agarra a Eri, y ambos van a la policía junto con la evidencia del abuso. No pasó mucho tiempo después y el padre de Eri volvió y él se llevó a ambos chicos, lejos de la casa. Eruis se divorció de Heraiza, y obtuvo la custodia total sobre Eri. Además, le negó a Heraiza las visitas a Eri y le puso una orden de alejamiento.

Eri no volvió a ver a su madre tras toda la situación, lo cual la hizo muy feliz. Pero Eruis terminó destruido emocionalmente, Heraiza era el amor de su vida, pero él amaba a su hija mucho más que a su esposa y no se iba a quedar con la persona que maltrataba a su hija. Entonces, Eruis le prometió a Eri que la cuidará y protegerá y no dejará que una situación similar se repita en la vida de su hija. Aunque Eri no dice nada en voz alta, ella se promete proteger a su padre.

La vida de Eri comenzó a mejorar desde ese entonces, ella y su padre se mudaron a las afueras de Nuopo, lejos de su madre, pero bastante cerca de su primo Apolo. Para cuando las vacaciones de verano terminaron Eri comenzó clase en una escuela nueva.

Pasó el tiempo y Eri comenzó a tenerle interés a sus compañeros de clase, pero desde la lejanía, Eri no entendía tanto por qué ella miraba tanto a los chicos de su salón. Esta primera duda sería una de las muchas que ella tuvo, y una de las muchas que serán respondidas por Apolo.

Eri va a Apolo, y le habla un poco de su situación, él solamente le sonríe y le dice a Eri: -Lo que tu sientes ahora, es algo llamado atracción- dice en una voz calmada y dulce.

Ella frunce el ceño y le pregunta -Y ¿qué es atracción? -

Apolo solo se ríe -Es algo que nosotros los humanos sentimos hacia otras personas, y luego, esta atracción, nos lleva a tener hijos, así que todo lo que sientes es bastante normal Eri-. Eri finalmente le pregunta a su primo - ¿Y cómo eso nos lleva a tener hijos? -

Con una sonrisa cariñosa, Apolo le pregunta a Eri - ¿Quieres ver cómo pasa? -

Esto llevó a Apolo a mostrarle a Eri una película porno, Apolo en un principio

consideró buscar a otra persona para hacerlo frente a su prima, pero pensó que eso enojaría a su tío, así que optó por la película erótica para evitar tener problemas con su tío en el futuro. Eri miro la tv de su primo con fascinación y le preguntó a Apolo cada cosa que no entendía. Al final, conversan:

- ¿Entonces, las personas hacen eso para tener bebes? - preguntó Eri, entendiendo las cosas un poco mejor.

-Sí- Le responde Apolo, sonriendo a la pregunta de su prima-

- ¿Y es por eso que yo estoy interesada en los chicos de mi salón? - preguntó Eri, buscando una última clarificación- Los chicos de mi clase me interesan, ¿por qué quiero hacer eso con ellos?

-Así mismo Eri, tú, y muchos allá afuera, incluyéndome a mí- Dice Apolo mostrando sus dientes en una larga sonrisa- Sentimos atracción hacia otras personas, lo cual nos lleva a tener sexo con ellas, y luego tener bebés-

-Pero entonces... ¿Los chicos de mi clase tienen esa cosa entre sus piernas también?

- Ella pregunta colocando su dedo en la pantalla mientras apunta hacia al pene del actor-

-Quizás... Pero, eso es algo que tendrás que ver por ti misma Eri, yo no te puedo dar todas las respuestas- Dice Apolo y le acaricia la cabeza suavemente a Eri con suprema ternura.

Desde ese momento Eri comenzó a acosar a los niños de su clase y los acorralaba dentro los baños, o en el patio de recreo, y los instigaba a que se quitaran los pantalones frente a ella, los tocaba, pellizcaba y en muchas ocasiones los mordía. Si sus víctimas no hacían lo que ella les decía, Eri los golpeaba y les bajaba los pantalones ella misma, pero no pasa mucho tiempo cuando las cosas escalan y ella comienza a hacer lo mismo con los chicos que estaban en grados superiores. Esto resultaba en muchas peleas, que ella no siempre ganaba.

Esto transcurrió durante 2 años y Eri cumplió sus 10 años. El director de la escuela se hartó y hacen la última reunión con Eruis sobre la situación de su hija. El director inició la reunión insultando a Eri y la llamó una pervertida y enferma, lo que causa que Eruis se enoje con el director:

-Mi hija no será perfecta, ¡pero ella no es ninguna de las cosas que usted la acusa de ser! Es una niña que siente cosas perfectamente normales, y usted no lo niegue director, ¡hay chicos en esta escuela que han tratado de ver las pataletas de las chicas de su clase! Eri ha sido una víctima de esto, y usted solo nos dijo "Es un chico curioso, déjenlo ser" yo le diré que es ser eso señor director, ¡eso es ser un maldito hipócrita!¡La única razón por la cual puedo ver que usted está haciendo esta reunión es porque usted ha estado buscando una razón por la cual expulsar a mi hija! ¡Cuando ella ha sido víctima de abuso físico!

¡Y no trate de negarlo! He tomado fotos y mandado correos para que haga algo sobre la situación, ¡pero usted no ha hecho nada! Le diré esto, si usted aprecia su trabajo y no quiere que lo demande por todo lo que usted posee, dejará a mi hija terminar lo que le queda del año escolar. ¡Si Eri vuelve a casa con más moretones en su cuerpo, usted será el primero en caer, y luego los padres de los chicos que la han atacado! -

Tras decir todo eso, Eri y su padre dejaron la escuela. Eruis se rompió a llorar tras llegar al carro. Eruis se disculpó con Eri y le prometió que cambiarían de escuela después de que ella terminara el año. Eri en ese entonces sintió un poco de tristeza por hacer a su padre llorar, no sintió culpa por sus acciones hacia los chicos, pero si no se sintió bien al ver a su padre tan triste.

Para cuando el año escolar terminó, Eri salió de su escuela y se vuelve a mudar con su padre, esta vez se mudan cerca al centro de Nuopo. Nuevamente, Eri volvió a hablar con Apolo, con la intención de pedirle nuevamente ayuda sobre su situación. Le da el siguiente consejo a Eri:

-Si quieres satisfacer tu curiosidad, tendrás que hacerlo de manera más discreta Eri- Le explica Apolo a la preadolescente Eri -Sé que estabas entusiasmada, pero para la próxima, es mejor si buscas a alguien que no se vaya a defender-

- ¿Alguien que no se vaya a defender? - pregunta Eri

-Así mismo...- Le responde Apolo, con sus típicas sonrisas- Si miras con atención, hay personas que por más grandes que sean, son muy débiles por dentro, no importa qué les hagas estas no se van a defender...-

Eri decidió hacer eso, y para su fortuna consiguió exactamente lo que ella necesitaba

en su primer día de clase en su nueva escuela: un chico sentado en el fondo del salón, con los hombros caídos, sin mucha musculatura, y una cara que le recordaba a Eri la de un cocodrilo. Un chico llamado Gabriel Argona o “Coco”, apodado así por Eri. Coco fue el único amigo que Eri tuvo en toda su vida. Coco también fue lo más cercano que Eri tuvo a un novio, sin realmente serlo, pero Coco, simplemente fue un muchacho desafortunado que agarró toda la atención de Eri.

Al comienzo de la relación entre Eri y Coco las cosas comenzaron de forma "normal", ambos actuaban como chicos pequeños, hablaban de cualquier cosa que se les ocurriese, jugaban juntos, comían juntos en el recreo y estudiaban juntos, o eso parecía en la superficie, dado que Eri no tardó mucho en clavar sus dientes en el desafortunado de Coco.

Primero lo que hizo fue hacer que Coco mantuviera distancia de los otros chicos de su clase, diciéndole cosas como "Oh ellos hablan mal a tus espaldas" y "Ese chico de ahí piensa que eres fastidioso". Coco, siendo un joven muy inocente y solitario, se tragaba las mentiras que Eri le decía, ya era su única amiga.

Lo segundo que Eri hizo fue establecer su dominio sobre Coco. Cuando Eri lo insultaba y Coco se enojaba, ella lo hacía pasar como si él fuera el que reaccionaba de manera exagerada y ella no estaba diciendo nada malo, lo forzaba así a disculparse con ella. Siguiendo esta rutina y usando los consejos de Apolo, poco a poco, Eri entrenó a Coco a ser su juguete personal. Siempre que tenía la oportunidad, Eri le ponía sus manos a Coco. Ella lo usaba para cualquier cosa que ella quería, desde manosear, humillar, morder, jugar con, torturar psicológicamente y sexualmente, incluso experimentar. Eri hacia lo que se le diera la gana con Coco.

Finalmente, llegamos a los 16 años de Eri. Aquí es cuando la vida que conocía Eri cambió. El primer incidente es cuando Eri descubrió que Apolo fue arrestado por múltiples cargos, violación, acoso y violencia hacia 13 mujeres y niñas; el segundo es cuando Coco comienza a hablar con otras personas y poco a poco se comienza a alejar de Eri.

Esto nos lleva al último intento de Eri de mantener control sobre Coco, violar a Coco. Ella no se le había ocurrido hacer esto, ya para ese entonces ni se masturbaba y a ella le era suficiente abusar de Coco. Pero dado que Coco poco a poco se estaba liberando del control de

ella, Eri decidió que era ahora o nunca. En la mente de Eri, perder a Coco no le beneficiaría ya que no tendría a alguien a quien hacerle todas esas cosas que le hacía a Coco. Su plan era sencillo, drogar a Coco, atarlo con una cuerda y violarlo, fácil en teoría, pero cuando el día del plan llega, Coco se niega a tomar el refresco con la droga que Eri le sirve.

Eri no calculó cuanta confianza Coco le había perdido. Él había hecho una comparación entre sus nuevos amigos y Eri, y pronto se dio cuenta que la relación de ambos era muy retorcida y no era una amistad de verdad. Se dio cuenta que a Eri realmente no le importaba su bienestar o si él era feliz. Cuando drogarlo no funciono, Eri decidió lanzarse a él, y de ahí tratar de tomar el control, pero falló. Era demasiado baja y más debilucha que Coco, por lo que no logra dominarlo.

Eri recibió un golpe en el rostro, y cayó al piso, Coco tras golpearla solo corre fuera de la casa.

Después de eso, mientras esta tirada en el piso de la cocina de su casa decide que, lidiar con otras personas, no le da ningún beneficio y que las personas solo traen problemas y complicaciones. Así, tras perder a su juguete (Coco), Eri pierde su interés total en los seres humanos, tomando la decisión que es mejor no tener que lidiar con ellos.

Para cuando Eri sale de bachillerato y se muda de a su propio apartamento, se dejó ser consumida por una adicción al porno de monstruos (reptilianos), lo que la llevó a comenzar a cargar con mucha frustración sexual. Pero, esto se termina tras la captura de Serpi.

4.4.1.3.1. El encuentro entre Serpi y Eri ocurre por casualidad, dado que Serpi entra al apartamento de Eri, por pura curiosidad de su parte. Eri, viendo una oportunidad que nunca volvería a tener decide tratar de atrapar a Serpi, para la sorpresa de Eri, lo logra hacer con extrema facilidad.

4.4.2. Información Escrita de Serpi

El backstory de Serpie, a comparación con la de Eri, es aburrida. Le di un backstory bastante simple que iba con el concepto de los Monstahs. Lo único que podría decir de más sobre Serpi es: si “I like it when you stalk me” se volviera una serie, en el último episodio de la serie Serpi, junto con su familia matan a Eri y se la comen viva. También decidí que hacer a Serpi jovencito haría que la historia fuera un poco más oscura.

4.4.2.1.Información básica:

- Nombre: Serpi (Fue dado de forma forzada a él por Eri)
- Edad (en términos humanos): 15-19 años.
- Género: Masculino
- Ocupación: Anteriormente: Cazador (Voluntario); Actualmente: Juguete para adulto (Impuesto).
- Longitud: De la cabeza hasta el final de su cola el mide 2.50 metros
- Especie: Monstah.

4.4.2.2.Características psicológicas:

- La inteligencia de Serpi (y la de muchos Monstahs) es cercana a la de un niño humano de 11 años. Es inteligente y es capaz de aprender el lenguaje humano.
- Antes de ser capturado y violado, Serpi era inocente y amistoso, con mucha curiosidad por los seres humanos.
- Tras ser capturado, violado y torturado, Serpi se vuelve retraído, agresivo. Este cambio se da por su determinación para escapar de Eri.
- Serpi se pone a trabajar a sí mismo en la mentalidad de "salir vivo o morir de pie". Lo cual lo hace estar más expuesto a las torturas de Eri.

4.4.2.3.Backstory

Serpie, antes de ser Serpie era un monstah cualquiera. Vivía en su círculo familiar, y es el mayor de siete hermanos y hermanas, y el menor de tres hermanos, junto con su padre y madre, y siendo guiados por su abuela. Comían de la basura de varios restaurantes y convivían con los animales callejeros del área donde vivían dentro de la ciudad de Nuopo.

Serpie desde que era joven tenía mucha curiosidad por los humanos, incluso si su padres y abuela le reprimían por ello, esto nunca lo detuvo a él.

Pero un día su curiosidad lo llevo muy lejos. Una noche Serpie fue muy lejos del área donde su familia usualmente habitaba e hizo lo que lo metió en su situación actual. En su

necesidad de explorar, Serpie entro al apartamento de Eri y se puso a explorar el lugar, donde este termina siendo capturado por Eri. Ella no pierde tiempo y lo viola por primera vez esa misma noche dentro del baño de su apartamento.

Serpi pasaría esos primeros siete meses encerrados dentro del apartamento de Eri, en un ciclo de ser alimentado poco y de ser violado y torturado sexualmente. No es hasta que Eri logra crear un collar eléctrico que puede ser activado a distancia, que a Serpie se le permite salir, y no duda en tratar de escapar cuando se presenta la oportunidad, solamente para descubrir lo que el collar eléctrico hace. Este collar eléctrico se activa de dos maneras, cuando el collar se aleja por más de 6 metros del control, y cuando el control se activa de manera manual.

Es ahí que comienza la nueva rutina de Serpi. Todas las noches a las 3 de la mañana, Serpie espera a que Eri salga del trabajo y trata de matarla al salir de su trabajo. Pero si falla, Serpie nunca se detendrá hasta ser libre, incluso si el muere en el intento.

4.5. Fondos

Seré honesta, odio hacer fondos. La cuestión no es que no pueda hacerlos, la cuestión es la dificultad de obtener una perspectiva que se entienda y sea clara. Creo que vale la pena mencionar que este proyecto también se podría llamar “Muchos problemas que no vi venir al hacer este proyecto”.

En la universidad aprendí a usar un programa 3D llamado, Maya, y llegué a la siguiente conclusión: Si tengo los fondos hechos en 3D, lo único que tengo que hacer es trazarlos y tendré mis fondos tal como quiero, y serán tan bonitos como yo quiero. De hecho, hice estos fondos desde la primera versión de la historia, pero, tristemente, desde que cambié de computador y por cuestiones del tiempo, ya no tengo acceso a Maya y no estaba entre mis opciones comprarlo.

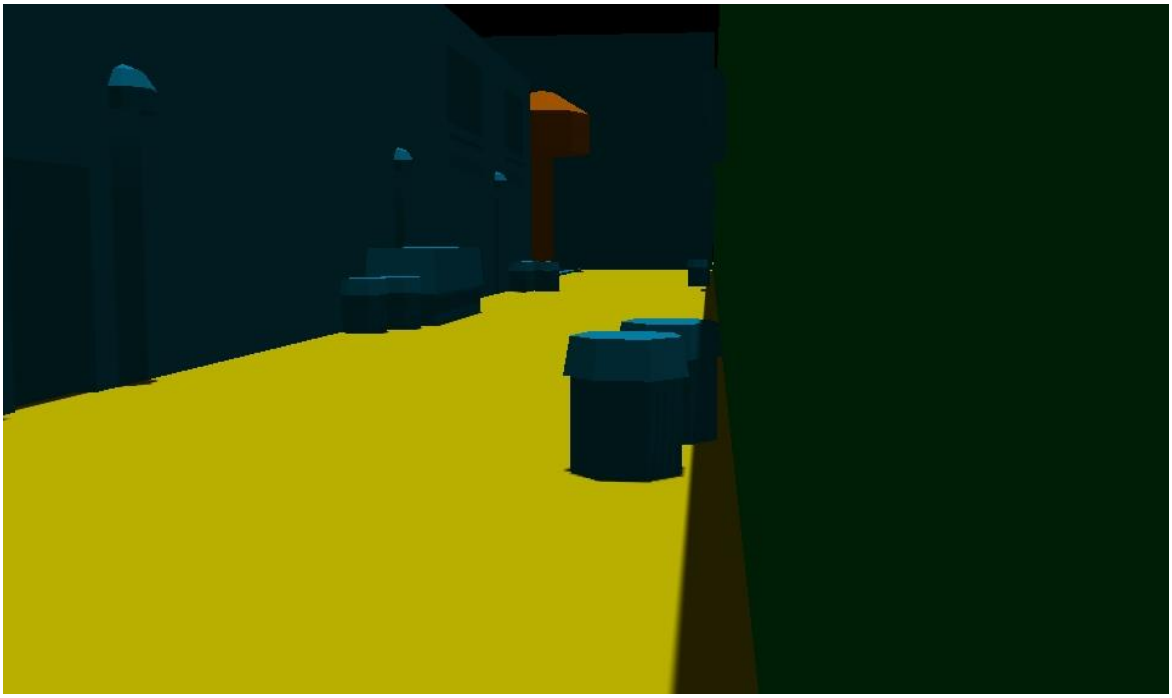

Figura 22 Fondo 3D (sin usar). Callejón que va hacia el parque.

Figura 23 Fondo 3D (No usado). Callejón hacia la parada del bus.

Figura 24 Fondo 3D (No usado). Callejón con basureros.

Figura 25 Fondo 3D (No usado). Parque entre edificios.

Solo me tomó dos dibujos saber cómo quería los fondos: primero me basé en el arte de Zelda Majora's mask, los colores son brillantes y tiene un tipo de sombra que solo puedo describir como "Sombra de comic", son sombras solidas sin ningún tipo de difuminado. En el primer dibujo mi plan era solo era añadir las sombras, las sombra a "color" y las sombras

“Negras”, y solo hice que las luces se pudieran apreciar cuando estas golpean los objetos, o cuando salen de una ventana, pero si les soy sincera no me gusto.

Este primer dibujo tuvo dos problemas: primero, el color, o como se pierde Eri en el mar de verde. Eri se pierde en el fondo en vez de resaltar, lo cual es malo, ya que se supone que Eri debe resaltar y es el foco principal dentro del corto. Así que tuve que cambiar.

Figura 26 Prueba de color y fondos.

Al final decidí hacerlo de otra manera, mantuve la sombra del mismo color, pero la luz la hice con un difuminado suave, todavía converse las sombras turquesas, pero aumente la fuerza y presencia de la luz, también decidí añadirle más textura al escenario, al final esto le dio más personalidad al fondo y al concepto en general. Otra cosa que quise añadir en el fondo fue suciedad, basura, y diferentes texturas esto se debe a que tengo un pequeño problema con algunos fondos que puedes encontrar en ciertas series, donde crean estas ciudades o estos lugares donde viven personas, pero la cuidad no parece habitada o los fondos están dan la

sensación de que todo está hecho de plástico por la poca textura que estos fondos tienen y por lo limpio que se ve todo.

Figura 27 Prueba final de color, sombra y luz. (Sin usar)

Otra cosa que también vale la pena mencionar, es que me basé un poco en las calles de Bogotá, y en el detalle de que si vas por una calle te puedes encontrar un pequeño parque. Un recuerdo que tengo es de mi hermano y yo pasando por una calle en camino a una tienda de jugos, y teníamos que pasar por un parque para devolvernos a casa. Cuando estaba oscuro él se iba corriendo para que yo me asustara y corriera detrás de él.

4.6. Storyboard

Un storyboard es una serie de imágenes pequeñas que muestran cómo va la historia, las imágenes son simples y no están hechas para tener muchos detalles. Un storyboard existe para dar a entender qué quieren va a ocurrir dentro de la animación o película. Un storyboard se debe hacer rápido y sin mucho detalle, para que en caso de correcciones se puedan hacer rápidos.

Explicaré mis storyboards.

El primer storyboard fue la primera versión de la historia. Serpi, antes de que fuera Serpi, era un monstruo de sombras, el cual podía moverse entre ellas, y cuya debilidad era la luz directa. Para ese momento tenía una mejor idea sobre como quería que Serpi se viera, pero no tenía ni la más pequeña idea de cómo hacer a Eri, en mi mente en ese momento solo tenía la idea de "chica" pero no tenía algo más concreto en mi mente, y quizás eso se muestra en el storyboard.

Quizás también la falta de detalles del storyboard se deba a que lo hice en el momento, porque lo hice justo en el momento en que presenté el proyecto al profesor Plested. En esa misma conversación menciono el defecto del primer concepto de Serpi y el profesor me dice: "¿Si él es una criatura que se puede mover en las sombras, entonces como se supone que Eri lo captura?" y tras tener ese defecto resaltado, el concepto del corto tuvo que ser retrabajado.

Figura 28 Primer Storyboard.

Ahora, el segundo storyboard. Aquí fue donde ya tenía mis ideas más claras, ya había decidido por completo cómo quería el diseño (o al menos una aproximación) y las capacidades de Serpi. Sin embargo, el diseño de Eri todavía no estaba hecho, y en el momento seguía con mi persistencia de hacer a Eri con el cabello corto, mas no tenía un diseño concreto. Algo importante mencionar, es que en todos mis storyboards coloqué sombras, ya que sentí que esto

debía ser una de las partes más importantes del corto, especialmente si estamos hablando del género de horror.

Este segundo storyboard tenía una ventaja que mi primer storyboard no tenía y es que era digital. Pude darle más detalles en cuestión de las sombras. Algo que también trate de hacer en este segundo storyboard fue darle más ángulos interesantes de cámara, a la sugerencia del profesor Plested.

Quiero añadir un poco de contexto, cuando tomé la decisión de realizar un TID le pedí al profesor Plested ser mi guía en el proceso. Lo fue por un buen tiempo durante el proceso de creación, pero eventualmente no pudo seguir colaborando (por cuestiones de la universidad), pero para cuando ya logro llegar al punto donde termino el segundo storyboard, ya no tengo más ayuda o asistencia de un docente, lo cual transformo el proceso en algo bastante lento.

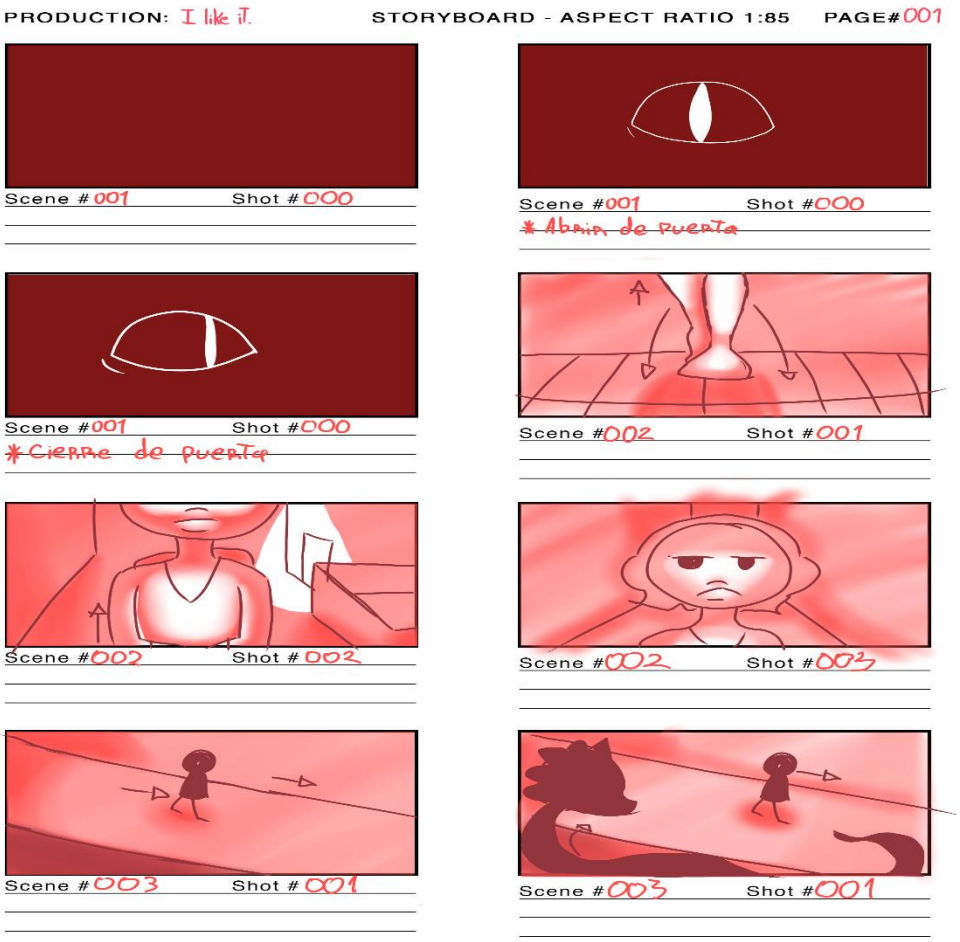

Figura 29 2do Storyboard, página 1.

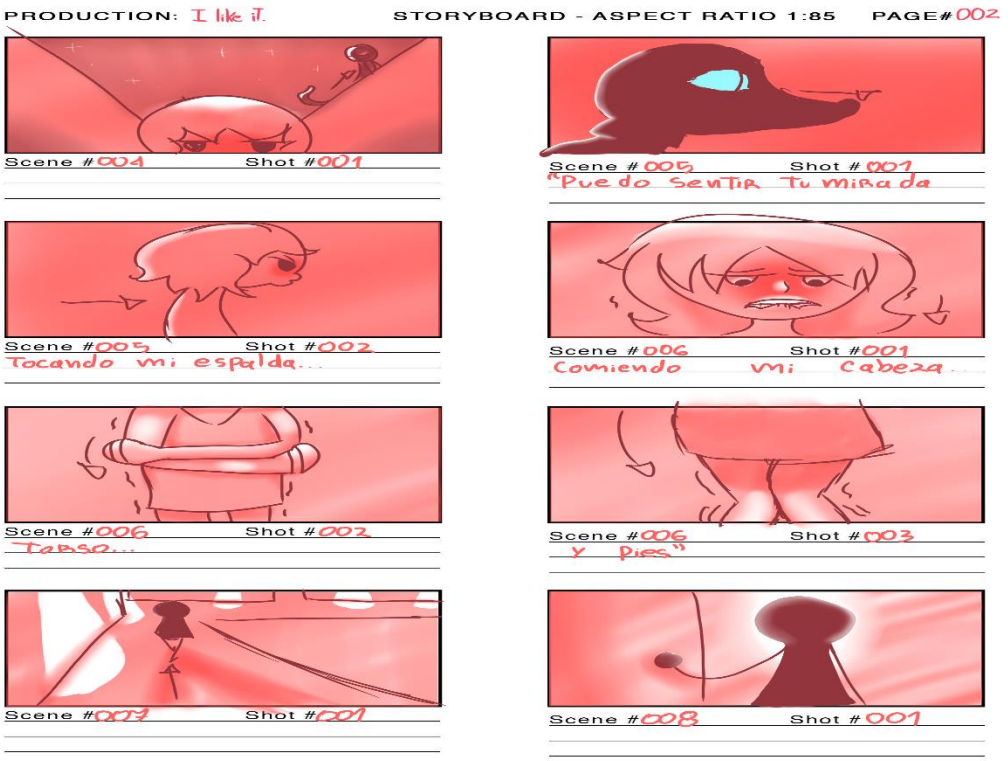

Figura 30 2do Storyboard, página 2.

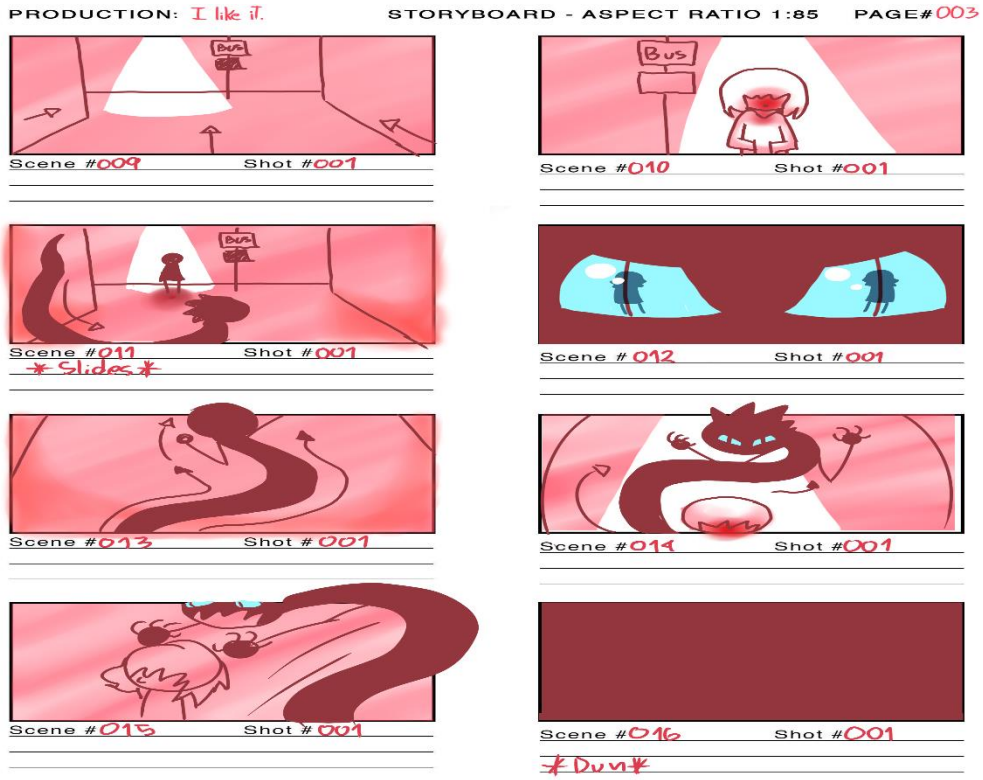

Figura 31 2do Storyboard, página 3

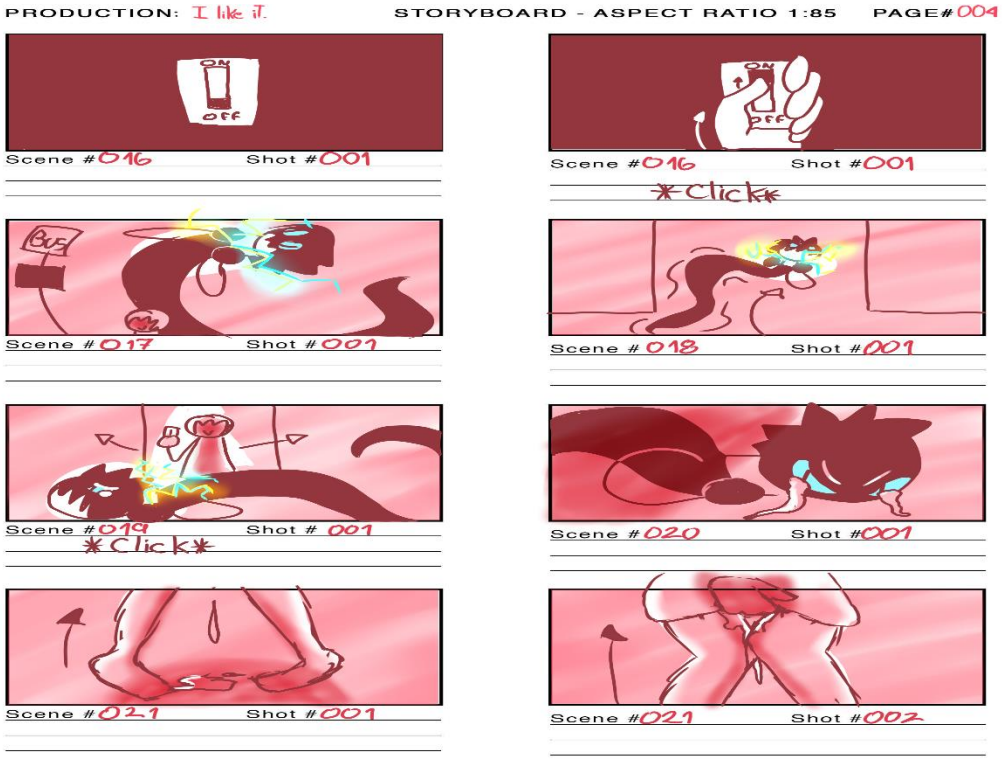

Figura 32 2do Storyboard, página 4.

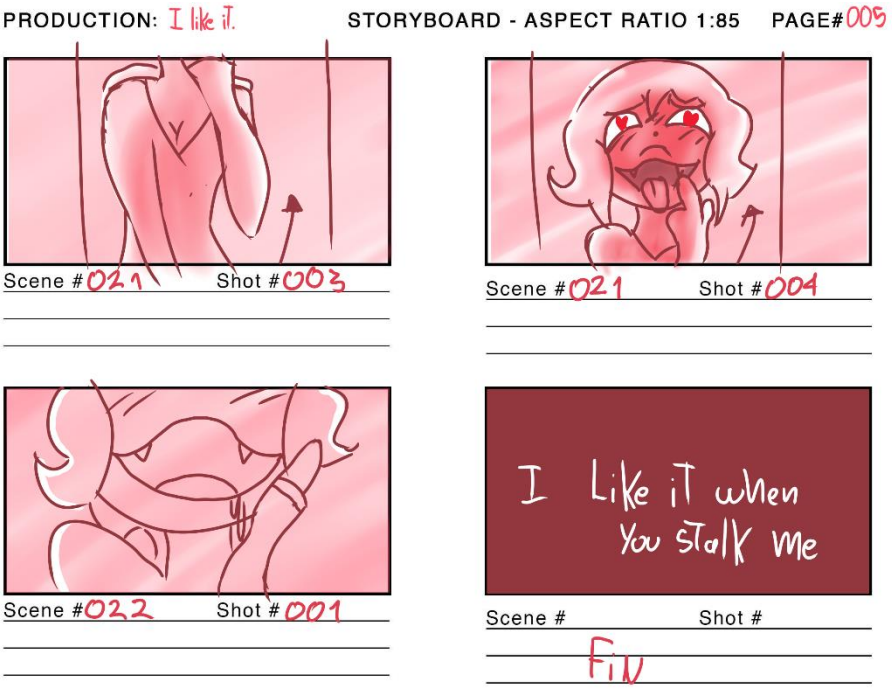

Figura 33 2do Storyboard, página 5.

En el tercer storyboard tomé partes del primero y del segundo, y los adapté, mejoré la calidad de los fondos dentro del storyboard, pero también pude obtener unas cuantas correcciones de mano de mi nuevo profesor, el profesor Andrés Rivera.

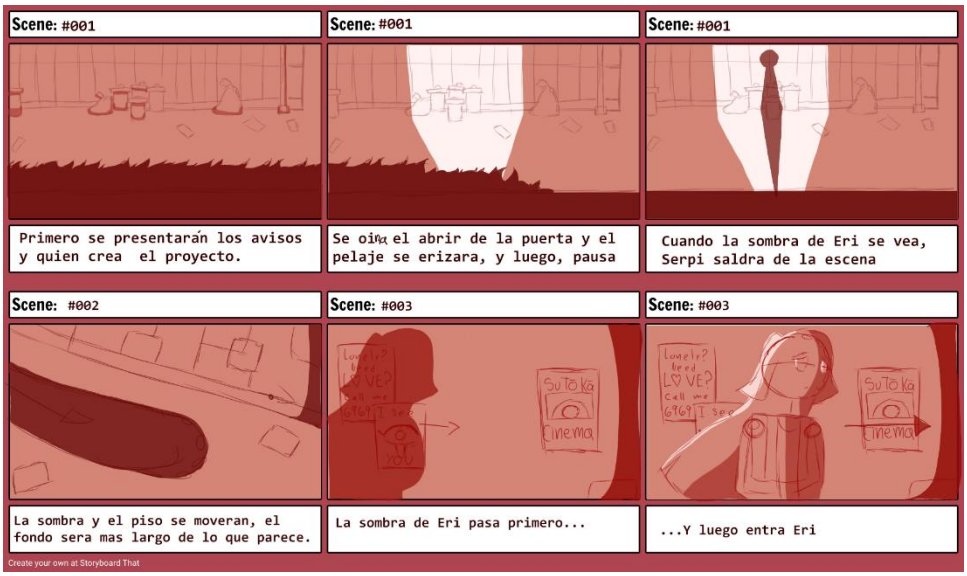

Figura 34 3er Storyboard, página 1.

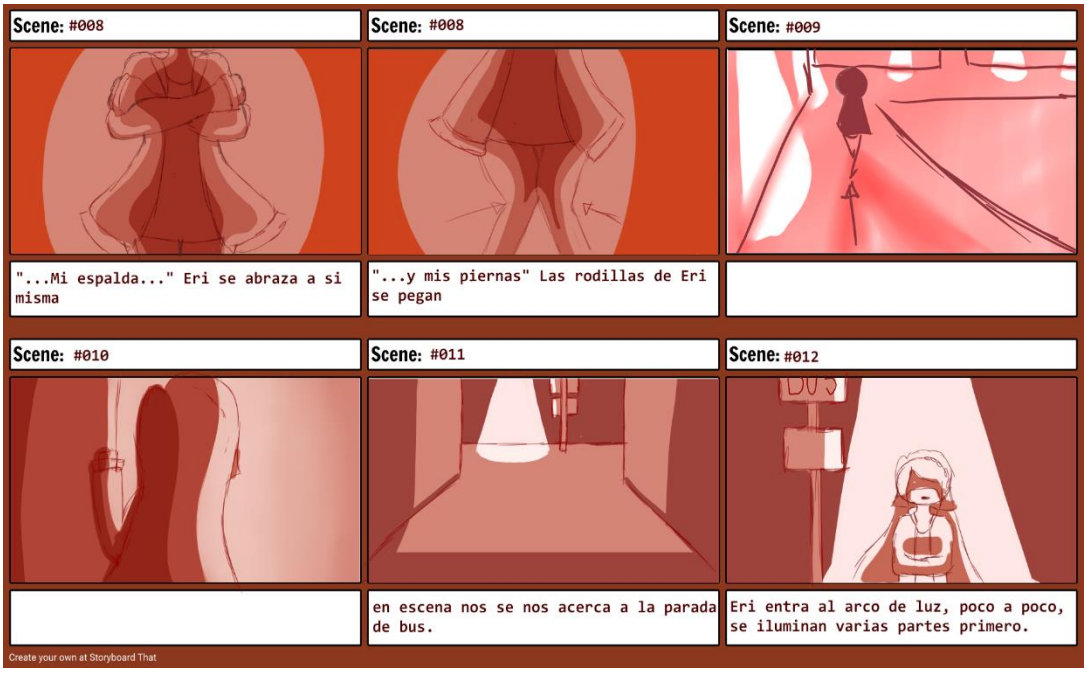

Figura 35 3er Storyboard, página 2.

Figura 36 3er Storyboard, página 3.

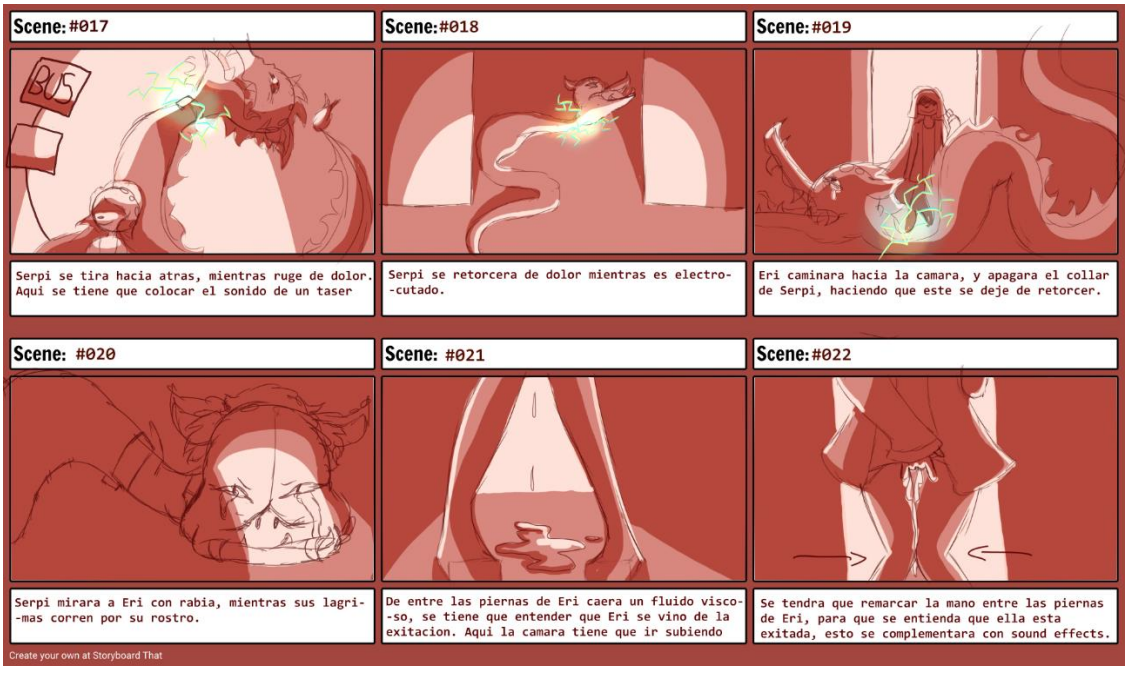

Figura 37 3er Storyboard, página 4.

Figura 38 3er Storyboard, página 5.

4.7. Animatic

Y finalmente llegamos al animatic, que en este caso tenemos dos.

Cuando comienzo el primero, todavía tengo en mi mente la idea hacer que mi trabajo final sea una animación, pero por cuestiones de tiempo, energía, mano de obra y presión de mi familia, tome la decisión de que el producto final fuera también un animatic.

Para el primer animatic este no lo hice con mucho amor, lo cual creo que es un crimen en arte y en animación. Cuando las personas hacen un proyecto, se debe amar el concepto, o el proyecto fallará. Terminé el animatic y me sentí orgullosa de ello, aunque este tenía unos cuantos errores y la calidad variaba entre cada imagen, y también obtuve la crítica de que "Antes no lo entendía muy lo que estaba pasando, pero cuando subiste la velocidad, logré entender mejor". Asi que tome las críticas y me senté a trabajar en el segundo animatic, el cual sería el final.

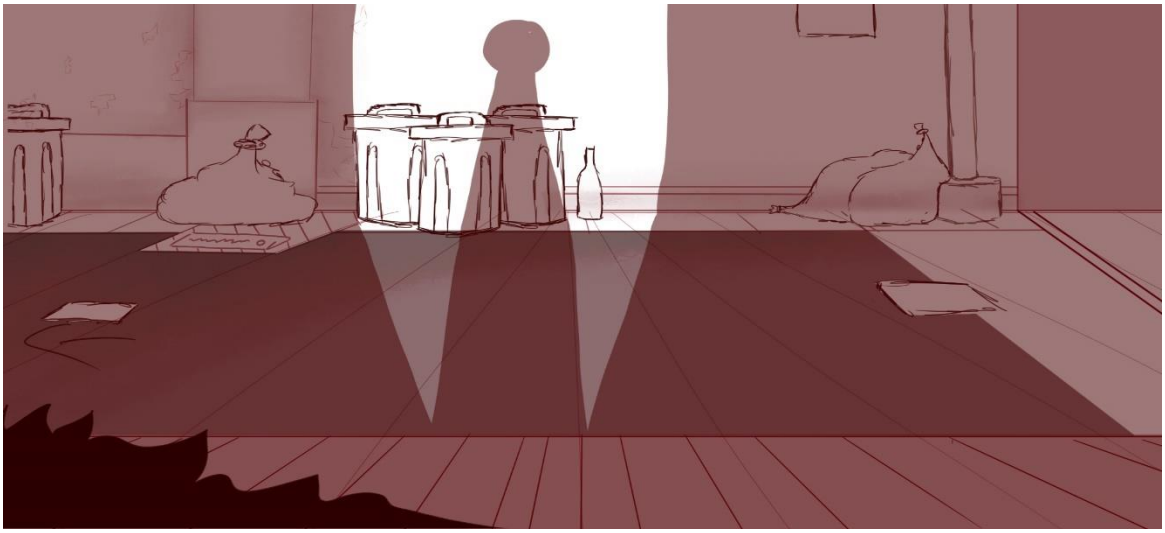

Figura 39 1er Animatic, Esc-001

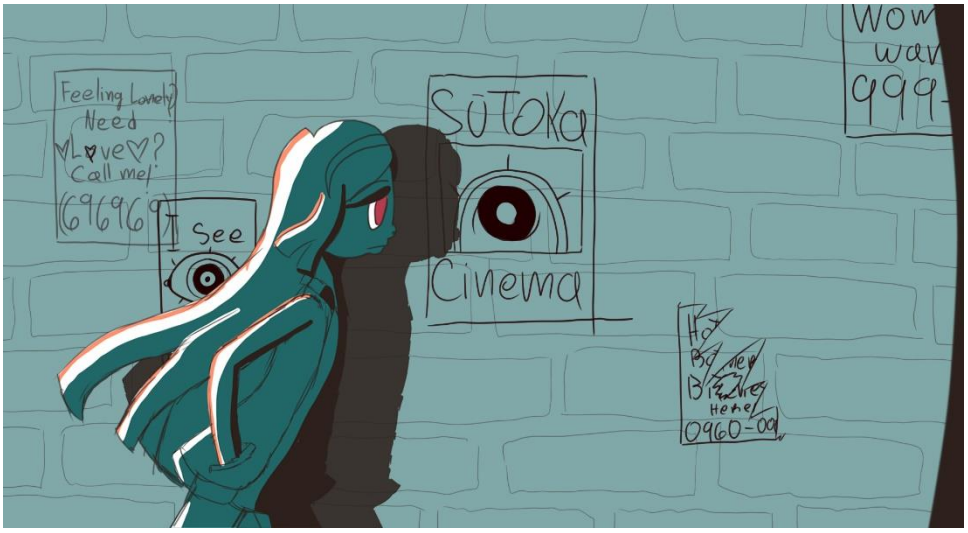

Figura 40 1er Animatic, Esc-003.

Figura 41 1er Animatic, Esc-010.

Figura 42 1er Animatic, Esc-012

Figura 43 1er Animatic, Esc-016.

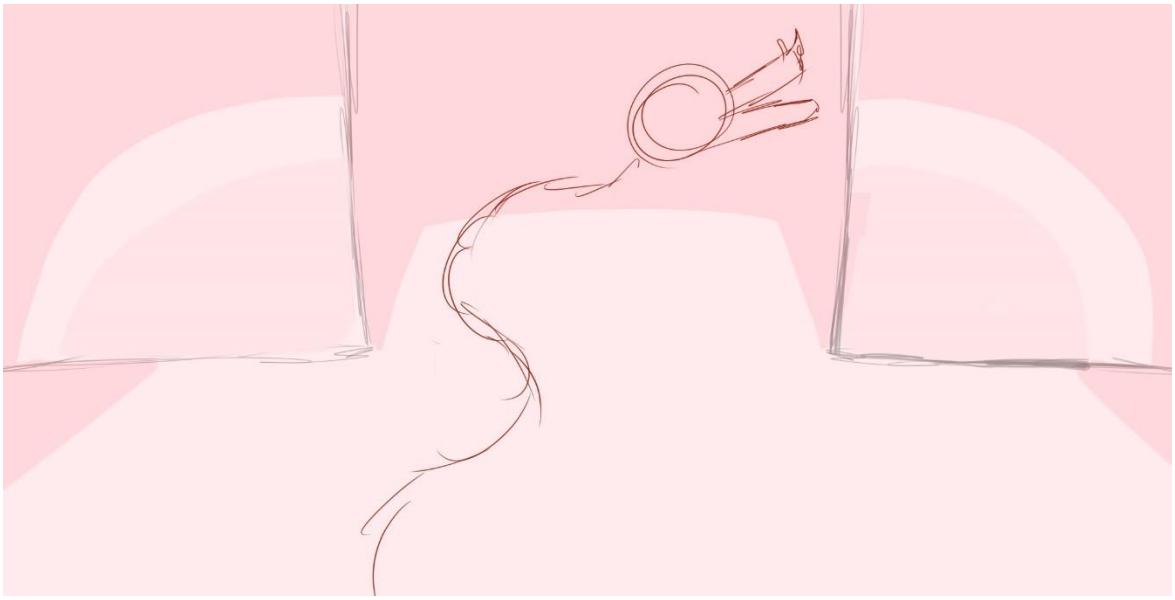

Figura 44 1er Animatic, Esc-018.

Figura 45 1er Animatic, Esc-020.

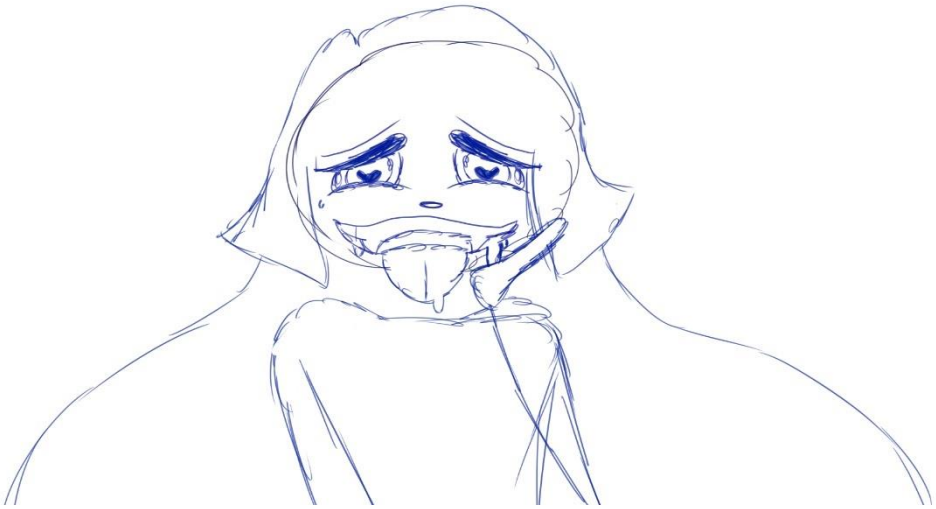

Figura 46 1er Animatic, Esc-024.

Figura 47 1er Animatic, Esc-024.

Para el segundo, y final, animatic, aquí di mejor esfuerzo. Aunque mi producto no iba a estar animado, quería que este tuviera la mejor apariencia y líneas más limpias, pero tristemente supe que no tendría el tiempo para colorear todo, y mucho menos darle sombras y luz, así que opte por un punto medio. Usando una paleta de blanco, turquesa, y un marrón oscuro, cree la apariencia del animatic final, usando el blanco para dar la ilusión de luces, cuando simplemente no había coloree el área.

Esto termino creando el aire de terror que deseaba, junto con los dos tipos de sombras (el

turquesa y el marrón oscuro), creaba el ambiente de una ciudad oscura a las 3 am de la mañana.

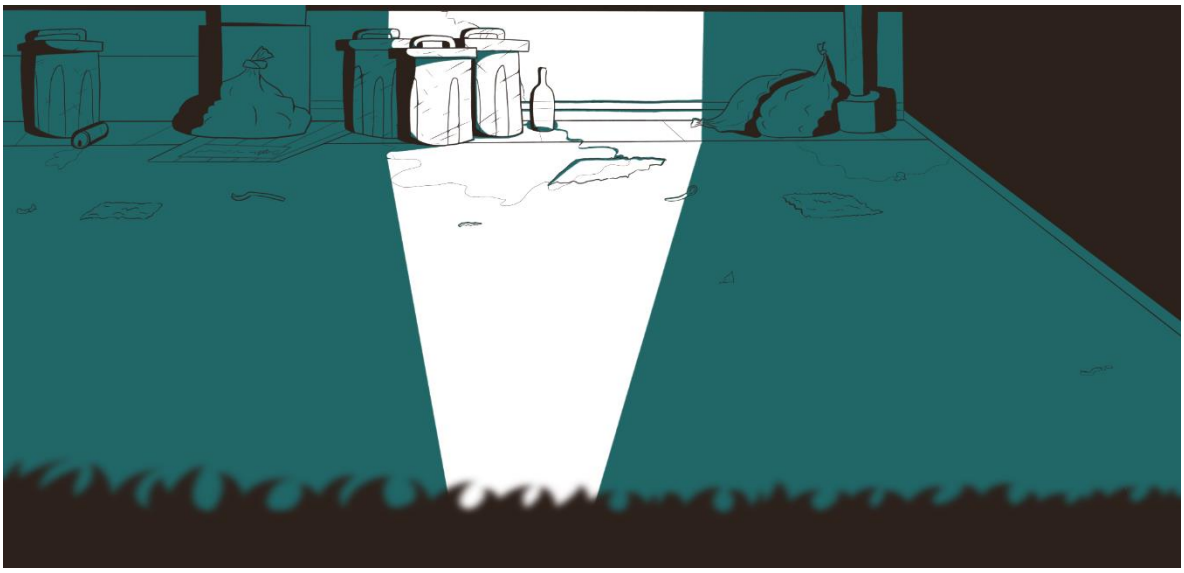

Figura 48 Animatic Final, Esc-001.

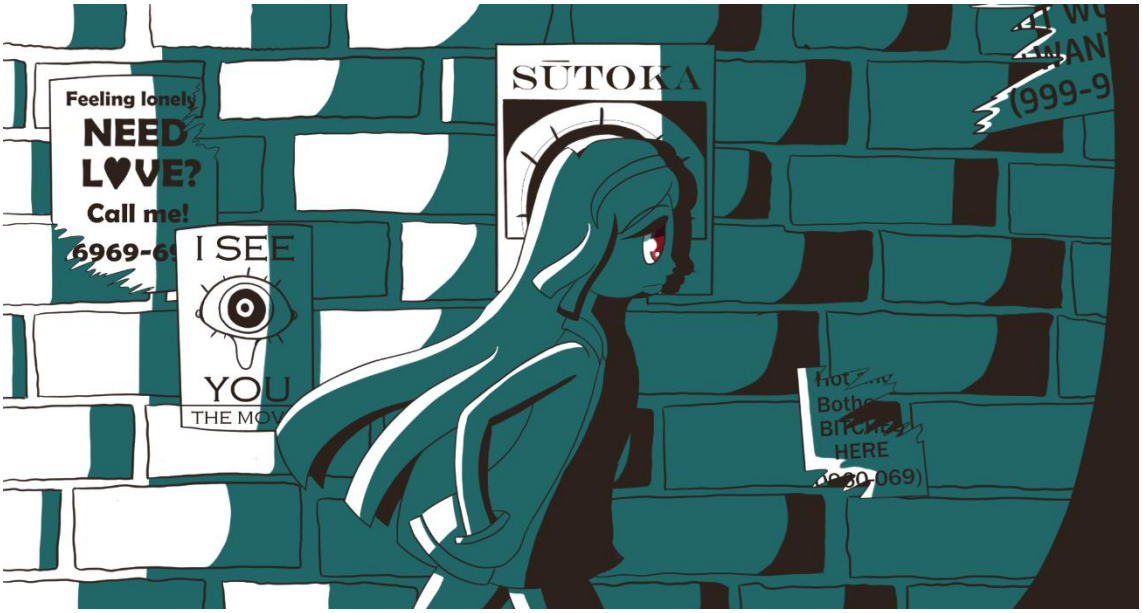

Figura 49 Animatic Final, Esc-003.

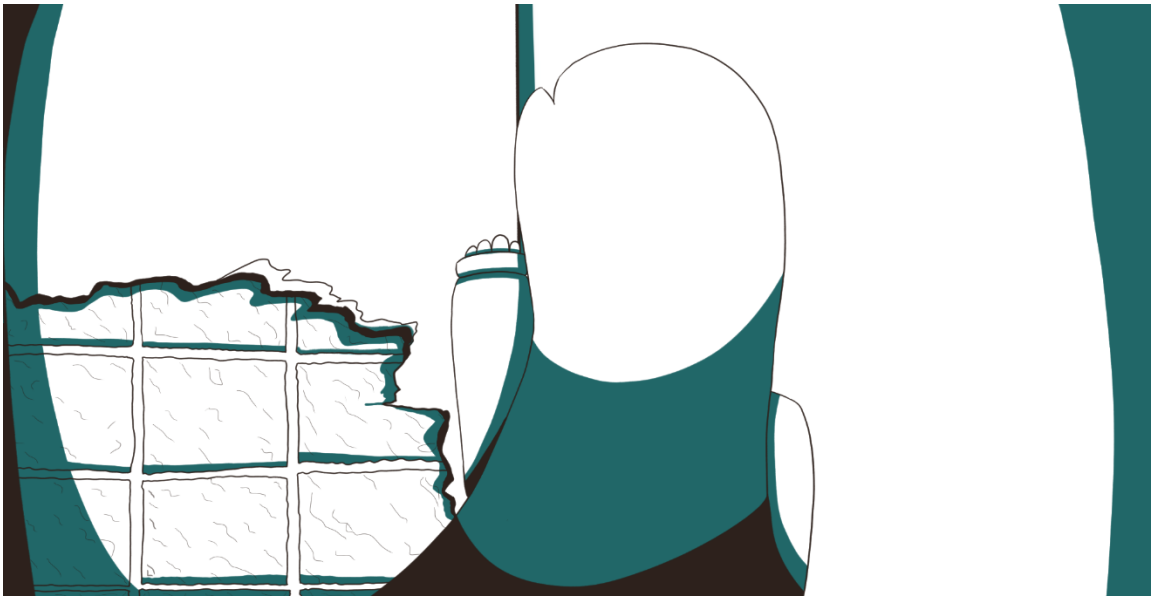

Figura 50 Animatic Final, Esc-010.

Figura 51 Animatic Final, Esc-015.

Figura 52 Animatic Final, Esc-016.

Figura 53 Animatic Final, Esc-020.

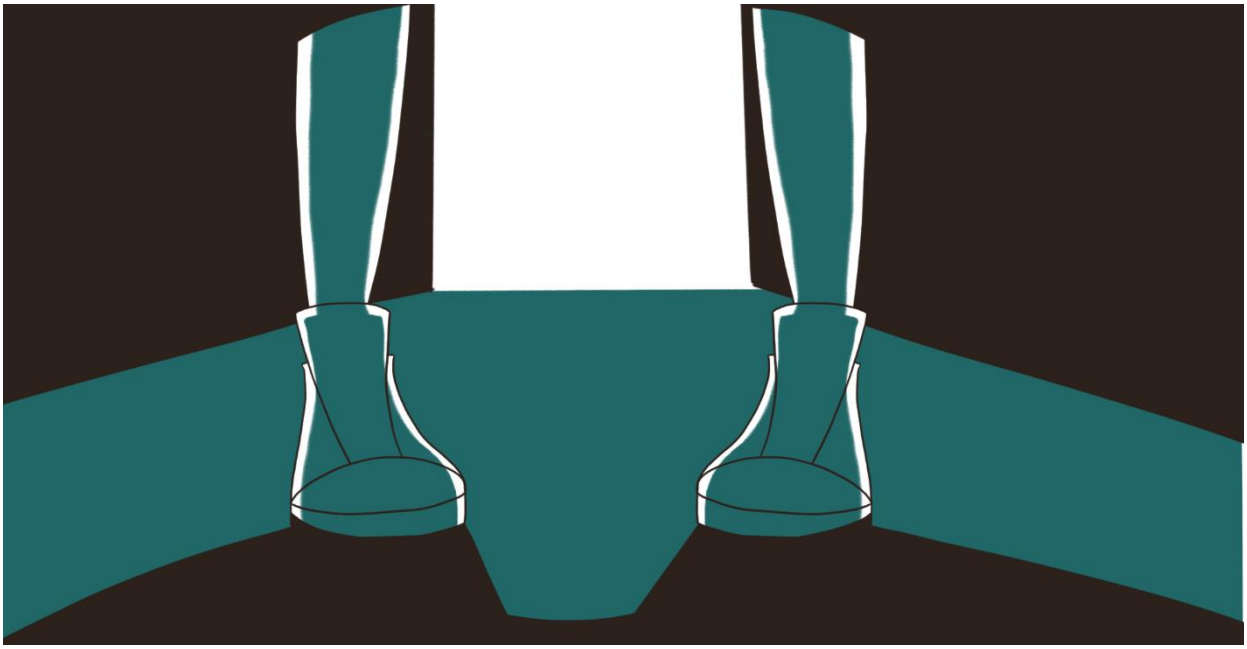

Figura 54 Animatic Final, Esc-021.

5. Reflexión Final

¿Qué puedo decir aquí que no habré dicho ya? Esa es una buena pregunta, quizás lo que me gustaría decir es que hubiera sido lindo que hubiera pedido ayuda mucho antes, no es para juzgar a mi universidad, pero creo deberían asignar un profesor a cualquier estudiante que quiera realizar un TID, ya que una gran parte del proyecto lo pase casi a ciegas, y si no hubiera tenido la ayuda de mi prima no creo que hubiera logrado terminar el proyecto.

Otra cosa que quizás me hubiera gustado es que no tuviera que cambiar tanto mi TID para tener que ser aceptado, siento que hubiera logrado crear un proyecto más serio si la oportunidad se me hubiera dado, pero como todo en esta vida no todo es como uno lo planea a la primera, ya sea que estemos hablando de animación o ya sea que estemos hablando de la vida personal.

También me gustaría añadir que cuando haces un trabajo, estando casi solo, terminas apreciando la idea de trabajar en equipo con personas a las cuales puedes distribuir el trabajo

de forma equitativa, para que así nadie tenga un mar de trabajo para ellos solos, pero para cuando yo comencé este proyecto la idea de trabajar en equipo me dije que no quería trabajar con nadie más, o por lo menos quería trabajar sola en este proyecto, pero ahora que llegue a este punto en el trabajo, creo que tener a otras dos personas dentro del proyecto hubiera aliviado la carga.

Pero, quiero que todos sepan que trabajar solo te brinda otras cosas que trabajar con otros no son posibles, una de esas es llevar las riendas de tu trabajo por tu cuenta, toda decisión es tuya de tomar (aunque también es bueno buscar otra opinión), todo color, todo tono, toda dirección que la historia y el proyecto tome, será tuya, esa libertad no se compara con nada.

Otro pensamiento que he tenido es sobre las ediciones que mi trabajo a cambiado, y lo muchos cambios que mi trabajo a tenido que tomar para ser aceptado, y para volverse posible de hacer para mi, originalmente mi trabajo iba a ser una investigacion sobre como la animacion occidental se beneficiaria de crear villanos mas complejos en su escritura, pero tras muchas correcciones, sugerencias y tras la ayuda de otros mi trabajo, algo en mi se pregunta si mi trabajo al final realmente es el trabajo que queria hacer. La verdad sea dicha la duda en ocaciones llega en olas, en ocaciones, es pequeña y apenas cosquillea mi mente, y en ocasiones es tan grande que me envuelve, y es un miedo grande, que al aceptar ayuda mi trabajo ha dejado de ser mío, y mi esfuerzo ha dejado de ser valido por todos los cambios que he realizado, o por la ayuda que he aceptado.

Esto es lo que yo llamaría el orgullo de un artista. Todos los artistas a su manera son un poco egoistas, por el hecho que ellos quieren expresar como se sienten a su manera, vivir su vida bajo sus propias reglas, y bajo sus propios términos. Entonces ideas como aceptar ayuda o trabajar en equipo nos dificulta porque todos nosotros buscamos sacar nuestro “yo verdadero” al mundo, y sentimos que somos incomprendidos cuando otros observan nuestros esfuerzos y sacan conclusiones que no tenían que ver con nuestra visión, o crean ideas que nunca estuvieron en nuestra cabeza, irónicamente los artistas pueden llegar a ser sencillos y humildes, como pueden llegar a ser excéntricos y arrogantes. Pero al final todo nace de la necesidad de expresar a través de un medio que nos trae felicidad.

Mientras que siempre quise que mi trabajo fuera algo de gran escala que pudiera sorprender a muchos y dejarlos con la boca abierta, la clase de trabajo que al mostrar a todos a mi alrededor

dejaría a muchos con la boca abierta, o la clase de trabajo que haría que una compañía te contrate de lo increíble que es, o un corto tan increíble que se pueda mostrar dentro de , pero, solo soy un humano, solo soy un artista el cual tenía muchos límites y no todo lo puedo hacer yo, y no hacerlo tan increíble como me hubiera gustado.

Pero eso está bien, está bien si este trabajo no será lo que me lleve a la fama, o el que haga que alguien me contrate por lo increíble que es, y eso está bien. Cuando comencé este trabajo, fue una idea humilde, la cual trabajé hasta el final, no es la animación aterrada que quería hacer, pero lo hice, lo hice dando mi todo esfuerzo, di lo mejor de mí, y. Lo cual, quizás sea la mejor lección que uno pueda sacar de una experiencia así es esta:

Llegaras lejos, solo o en compañía. Y sin importar las dificultades que encuentres en tu proyecto, sigue adelante, dando lo mejor de ti, siendo constante y paciente con uno mismo, llegaras lejos. Aunque esas cosas son difíciles de hacer, está bien cambiar y recibir ayuda, al final de todo, tu trabajo es tuyo, tu esfuerzo, tu pasión y tu determinación, es toda tuya.

Gracias por todo.

6. Bibliografía

Libros

Enciclopedia de Mitología Universal (Parragon, 1999), por Dr.James H. Grayson, Dr. Niel Gunson, Stephen Hodge, Dra. Gewndolyn Leick, Drc. Helen, Loren Auerbach, Profesora Anne, M. Birrel, Rev. Dr. Martin Brood, Miranda Bruce-Mitford, Peter A.Clayton, Dr. Ray Dunning, Morales, Mark Nuttall, Richard Prime, Profesor James Riordan, Dr.Nicholas J. Saunders, Profesor Harold Scheub, Bruce Wannell y Profesor James Weines; Compilador General Arthur Cotterell.

Perez, Sébatien (2009) Genealogía de una Bruja. Editorial Luis Vives.

Guía Práctica de los Goblins por Brian Froud (Traducido Montena)(Pavilion Books Limited, Londres, 1999)

Filmografía

Películas

Ishiro Honda (1954) Godzilla. Toho Co, Ltd.

Pete Docter (2001) Monsters Inc. Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Ishiro Honda (1964) Mothra vs Godzilla. Toho Co, Ltd.
Brett Ratner (2002) Red Dragon. Universal Picture e Imagine Corporation.

Jonathan Demme(1991) Silence of the Lambs. Strong Heart Productions.

Koji Hashimoto (1984) The return of Godzilla. Toho Co, Ltd.

Video juegos

Hiroyuki Kubota. (2009). Mario & Luigi: Bowser's inside Story.. Nintendo y AlphaDream

Shigeru Miyamoto. (1997) Super Mario 64.. Nintendo y Nintendo EAD.

Yoshiaki Koizumi y Kenta Usui. (2002) Super Mario Sunshine. Nintendo EAD y Nintendo
Toru Osawa, Yoichi Yamada, Eiji Aonuma, Yoshiaki Koizumi. (1998) The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Nintendo y Nintendo EAD.

Eiji Aonuma (2006).The legend of Zelda: Twilight princess . Nintendo y Nintendo EAD.

Hidemaro Fujibayashi (2017) the Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo y Nintendo EPD.

Series

Hiroshi Kamei, Shōta Komatsu, Ryūtarō Ei, Sachie Abe. (2018) Happy Sugar Life. Ezo'la.

Naoto Hosoda. (2011). Mirai Nikki. Asread.

Videos

TED-Ed. (Julio 25, 2019) A brief history of cannibalism- Bill Shcutt. https://www.youtube.com/watch?v=Y2ODPFiksBE&t=1s

TED-Ed. (marzo 19, 2018) Cannibalism in the animal kingdom – Bill Shcutt. https://www.youtube.com/watch?v=bVMVxJJ7P8M&t=1s

Tell it Animated .(junio 29, 2019) The evolution Of Godzilla. https://www.youtube.com/watch?v=3OGH6PlOiAw&t=191s

Facts in Motions. (septiembre 16, 2018) The Whale-Bone-Eating Zombie Worm. https://www.youtube.com/watch?v=-ZdP216pq7c&t=1s

Collative Learning. (enero 24, 2017) The even darker underbelly of THE EXORCIST- film analysis. https://www.youtube.com/watch?v=BlLrD1CC5wQ

Overly Sarcastic Productions. (mayo 7, 2021) Fables and Folktales: Prince Linworm. https://www.youtube.com/watch?v=F24DV_Og5ug

Overly Sarcastic Productions. (Julio 31, 2020) Trope Talk: Dragons. https://www.youtube.com/watch?v=3eXAPwjASEQ

The Infographics Show. (noviembre 1, 2018) Sociopath vs Psychopath- What's The Difference?. https://www.youtube.com/watch?v=UAjAMYaiWnI

Psych2Go (junio 14, 2017) Sociopath vs Psychopath: What's the difference? https://www.youtube.com/watch?v=L6lD8JEsFpQ

TED (agosto 12, 2012) Strange answers to the psychopath test | Jon Ronson. https://www.youtube.com/watch?v=xYemnKEKx0c

Moth Light Media (marzo 30, 2019) Why are Lemurs Terrified of Predators that don't Exist? https://www.youtube.com/watch?v=CXvR5v6MyQg

Páginas web

Clínica Universidad de Navarra (abril 24, 2017) Trastornos de la sexualidad. https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/trastornos-sexualidad

Nerea Barro Rodrígez (octubre 15, 2019) 20 tipos de miedos más comunes y sus características. Psicología Online. https://www.psicologia-online.com/20-tipos-de-miedos-mas-comunes-y-sus-caracteristicas-4591.html

Paula Delgado Labrandero (febrero 20, 2012) Las 10 fobias más comunes. AVC. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2012-02-20/las-10-fobias-mas-comunes_583224/

Daniel "Fullbull" Rubio (noviembre 1, 2018) El miedo y su misterioso encanto en los videojuegos de terror. Navigames. https://www.navigames.es/articulos/el-miedo-y-su-misterioso-encanto-en-los-videojuegos-de-terror/

Kevin Loria (octubre 31, 2017) Horror movies tap into a primal fear instinct in your brain.

Insider. https://www.businessinsider.com/why-horror-films-scary-fear-neuroscience-psychology-2016-10

Eva Astorga (octubre 4, 2016) Por qué amamos los videojuegos de terror. Mistérica. https://www.misterica.net/por-que-amamos-los-videojuegos-de-terror/

Pilar Quijada (octubre 29, 2013) Averiguan por qué las serpientes despiertan un miedo ancestral. ABC. https://www.abc.es/sociedad/20131029/abci-neuronas-miedo-serpientes-cerebro-201310281816.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F

Carmen Agustín-Pavón. (septiembre 4, 2018) ¿Por qué tenemos miedo a las serpientes? Método. https://metode.es/los-porques-de-metode/por-que-tenemos-miedo-a-las-serpientes.html

América Venezuela (febrero 2, 2010) El origen de la fobia a las serpientes. RTVE. https://www.rtve.es/noticias/20100224/origen-fobia-serpientes/320062.shtml

Athira Nortajuddin (febrero 6, 2020) Taking male rape seriously. The Asean post. https://theaseanpost.com/article/taking-male-rape-seriously

Daniela Díaz y Sally Palomino (noviembre 25, 2022) Feminicidios en Colombia: las muertes que el Estado no cuenta. El País. https://elpais.com/america-colombia/2022-11-25/feminicidios-en-colombia-las-muertes-que-el-estado-no-cuenta.html

Laura Vanesa Prieto .(Marzo 8, 2022). Balance sobre la violencia basada en género en Colombia. https://www.pares.com.co/post/balance-sobre-la-violencia-basada-en-g%C3%A9nero-en-colombia

M. Victoria S. Nadal. (Junio 3, 2018). ¿Por qué creemos que la gente guapa también es simpática?. https://elpais.com/retina/2018/05/21/talento/1526896053_419483.html

7. Anexos

(Explicación, para mantener mi identidad segura, yo voy por mi nombre artístico el cual es Mosstro.)

Mosstro (Julio 28, 2022) I Like It When You Stalk Me (Thesis Animatic). https://www.youtube.com/watch?v=-DjWl94rVOY

Mosstro (noviembre 14, 2022) I Like It When You Stalk Me. https://youtu.be/tidjnYRUKkI

Mosstro [@fungstro] *Bueno, ya creo que es hora de presentar este proyecto. Hola y bienvenidos al thread de mi corto animado: "I like it when you stalk me", un corto animado de horror, el cual todavía está en etapa de producción.* https://twitter.com/fungstro/status/1436537220698083335